

NINTENDO • SEGA • SONY • 3DO • ATARI • SNK
4/95 MAGNA MEDIA
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 7000 hfl 7,30/lfr 140/ptas 600 DM 5,80
4 391062 305803 04
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
3DO macht Kinder froh und Erwachsene sowieso
Über 30 Titel im Test!
PLAYSTATION
Die Fünffach-Prophylaxe gegen Langeweile
• Cyber Sled
• Raiden Project
• Twin Goddess
• Kings Field
• Kileak: The Blood
ALLES SUPER!
Dirt Racer Super NES
mit Super-FX2-Additiv
Geheimtip:
GEX
Von führenden Spielmaschinen-Herstellern empfohlen
NINTENDO • SEGA • SONY • 3DO • ATARI • SNK

Der superstarke VideoSpieleSpaß

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™

Die SNES-Fußballsensation

26 National-Teams. Realistisch genau. Das Game, das neue Maßstäbe setzt.

Du fragst Dich: "Was hat das Game, was andere nicht haben?" Wir sagen es Dir: Riesige Sprites, digitalisierte Spieler und Bewegungen. Das heißt: Echte Spielertypen, keine mickrigen Einheitskicker. Du erkennst sie alle wieder: dunkelhäutige Holländer, Kolumbianer mit Löwenmähne, die deutschen Sturmspitzen. Alles ist möglich: Flugkopfball, Fallrückzieher, Doppelpaß, direkt verwandelte Ecken, harte Tacklings ...
Tolle Optionen: Weltmeisterschaft, Elfmeterschießen, Training, Scenario-Modus, Wiederholung der Torschüsse in Zeitlupe, Abseitsfalle und vieles mehr. Extrem gute Steuerung für Kurzpaß, Flanke, Hackentricks. Wähle die Taktik für jeden Mannschaftsteil. Du bist echt dabei, dafür sorgen die gröhlenden Fans mit Sambatrommeln und der Live-Kommentar des Reporters.
Die fesselnde Stadionatmosphäre wird Dich umhauen.
Noch nicht überzeugt?

Das schreibt die Fachpresse:

SUPER PRO 2/95:
„Dies ist das beste Fußballgame des Jahrzehnts". Wertung: 91 %

MEGA FUN 2/95:
„ ... technisch brillant ... perfekt spielbar ... unglaublich realistisch ...".
„ ... eines der besten Konsolen-Sportgames überhaupt ...". Wertung: 90%

PLAYTIME 3/95:
„ Hut ab vor KONAMI, International Superstar Soccer gehört zweifelsohne in den Olymp der besten Sportspiele". Wertung: 90%

VIDEO GAMES, Dirk Sauer 3/95:
„ ... für mich eindeutig das beste SNES-Fußballspiel auf dem Markt". Wertung: 86%

NINTENDO FUN VISION 3/95:
„Realistischer kann man auf dem Super Nintendo kaum Fußball spielen".
Gold-Funny-Award

NEU!





KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt´s für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77





White Trash

Hat hier schon einer was von der Kultbewegung "White Trash" gehört? Nein? Hochwasser-Hosen aus 70er-Jahre-Kunstfaser in Brechreiz-Beige oder Gänsehaut-Grün, flankiert von dreckigen Füßen in ausgelatschten Ledersandalen und zu kleine T-Shirts über weißlich quellenden Schmierbäuchen – mit einem Wort: White Trash steht für so schlechten Geschmack, daß er schon fast wieder gut ist. In den USA ist das der letzte Schrei. Sogar die Deutschen, die sonst alles den Amis nachmachen, besitzen eindeutig eine eigene Ader für White Trash: Gartenzwerge, liebevoll umhäkelte Klopapierrollen im Auto, Blondinenwitze, Helge Schneider und Tom Gerhard. Und unsere stickigen Gummimasken erstmal! Daß ja keiner auf die Idee kommt, zu behaupten, das seien Fotos von den Videospiel-Weltmeisterschaften in der Altersgruppe über 90 Jahre oder gar Beweisfotos von bisher unbekannten Ghostwritern der VG-Gang! Obwohl, wenn wir ein wenig grübeln, drückt uns die salonfähig gewordene Niveaulosigkeit doch ein wenig aufs Gemüt. Viele Videospiele z. B., auch für die neuen Konsolen, sind bei steigendem Preis derartig schlecht, daß es uns beim Test glatt die Sandalen auszieht. Da preist die Industrie laut des Kaisers neue Kleider und merkt nicht, daß jedes Schrottspiel jenen Röhrendenkern Öl ins Feuer gießt, die am liebsten alle Videospiele verbrennen und ihren Nachwuchs vor "gute Bücher" (was auch immer das sein mag) ketten würden. Andererseits, um das Niveau der erfolgreichsten TV-Sender zu erreichen, müßten Videospiele noch ein gutes Stück geschmackloser werden. Der Unterschied ist, daß Privatfernsehen kostenlos ins Haus kommt...

Eure Kulturbanausen

Irgendwie hatte Angelika Robzäng anders in Erinnerung...





6 *Kileak: The Blood ist einer jener unzähligen Doom-Clones, die alle Systeme vom PC bis Super Nintendo heimsuchen. Das Besondere: Dieser Ableger erscheint auf Sonys Playstation.*

33 *Rechts: Wenn Wolfgang schon nach Frankfurt fährt, dann treffen sich mindestens die Stars der Spielautomatenszene zum Showdown der Münzfresser. Unten: Das Gerippe erzählt vom Werdegang des Automaten-Knüllers Primal Rage.*





NEWS

66 *Sega schlägt wieder zu: Mit Metal Head für 32X rappelt's im Karton*

TEST

3DO

JAGUAR

MEGA CD

MEGA DRIVE



Zumindest angekündigt ist Panasonics 3DO für Anfang/Ende April ´95. Ob es dann auch tatsächlich offiziell und nicht als Importkonsole in deutschen Läden steht, wissen die Götter. Jedenfalls reichen wir schon mal ´ne Handvoll Tests nach – Futter für die Sauregurkenzeit.



TEST

SUPER NINTENDO

GAME GEAR

GAME BOY

WETTBEWERB

TIPS & TRICKS

RUBRIKEN



113 *Das kleine Einrad dürfte Insidern bekannt sein, spielt es doch die Hauptrolle in jenem legendären Promotion-Film des Computerherstellers Pixar, der Uniracers als Idee diente.*



103 *Wer immer wissen wollte, was ein Bumskopf ist, wirft einen Blick auf Bonk, SNES*



An neuen Spielen mangelt es der Playstation nicht. Doch wie sieht es mit der Qualität aus? Wird die anfängliche *Ridge Racer/Toshinden*-Euphorie bestehenbleiben?



Cybersled

Vor knapp zwei Jahren fand *Cybersled* zum ersten Mal seinen Weg in die Spielhallen. Der Automat war nur in einer Zweispieler-Gehäusevariante erhältlich, die zusätzlich mit speziell designten Steuerelementen ausgestattet war. Auf diesen ganzen Technik-Schnickschnack mußte bei der Playstation-Umsetzung verzichtet werden, was gerade bei einem einfachen Spielprinzip wie es *Cybersled* bietet, motivationstechnisch schlecht zu vermitteln ist. Der Spielablauf gestaltet sich simpel: Ihr könnt aus sechs Mechano-Kampfpanzern auswählen. In unterschiedlichen Kampfarenen jagt Ihr gleichgesinnten Kontrahenten nach und versucht, diese mittels Laserstrahl oder Homing-Missile zu eliminieren. Vorberechnete Render-Vorspänne und Zwischensequenzen versuchen, das recht schlichte Shoot'em-Up interessanter zu gestalten. Zusätzlich haben die Namco-Designer dem PSX-*Cybersled* einem Face-Lifting verpaßt und die kahlen Polygon-Kulissen mit Texturen überzogen. Wem das "nackte" Original lieber ist, stellt einfach im Optionsmenü auf den gewünschten Modus um. Zu empfehlen ist *Cybersled* nur hartgesottenen Fans des Automaten, die mit dieser 1:1-Konvertierung sicherlich ihren Spaß haben werden. (Importmuster: Galaxy)



Mit Laserstrahl und Missiles jagt Ihr Euren Kontrahenten nach. Via Split-Screen darf zu zweit gekämpft werden.

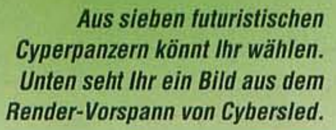




Namco hat die schlichte Polygon-Grafik ihres Automaten mit Texture-Maps aufpoliert







Aus sieben futuristischen Cyperpanzern könnt Ihr wählen. Unten seht Ihr ein Bild aus dem Render-Vorspann von Cybersled.



Raiden Project

Fast kein Konsolen-System blieb in der Vergangenheit von dem Shoot-em-Up-Klassiker verschont. Auch die Playstation mußte jetzt daran glauben, und der Käufer erhält mit *Raiden Project* eine bisher unerreichte 1:1-Compilation für das traute Heim. Die Softwarefirma des Originalautomaten 'Seibu Kaihatsu' legte höchstpersönlich Hand an, weil ihrer Meinung nach alle bisherigen Konsolen-Konvertierungen (die von Lizenzherstellern stammen) mehr schlecht als recht waren. Neben den aktuellen *Raiden II*, haben die Entwickler auch den kompletten Vorgänger mit auf die "Black"-CD gepackt. 1991 tauchte der Automat erstmals in den Spielhallen auf und mauserte sich innerhalb kürzester Zeit zum beliebtesten Shoot'em-Up-Spiel der Gegenwart. Im Stil der Klassiker *Tiger Heli* und *Flying Shark* fliegt Ihr mit einen Raumschiff durch vertikal scrollende Spielebenen. Als Standardwaffe wählt Ihr zwischen Laser und Streuschuß, die sich mit roten, bzw. blauen Power-Ups aufrüsten lassen. Ganze 2 Jahre später trudelte mit *Raiden II* der offizielle Nachfolger ein, welcher dem Grundprinzip treu blieb, aber dennoch einige Innovationen zu bieten hat. Neue Gegner, Waffen und eingebaute 3D-Effekte bombardieren den Spieler mit hochexplosiver Non-Stop-Action. Damit das Spielgeschehen möglichst nahe an das Original kommt, haben die Programmierer drei verschiedene Screen-Darstellungen mit integriert. Im Panorama-Modi wird die ganze Bildschirm-

Balleraction pur! Was hier an Sprite-Massen über den Bildschirm schwirren, ist schier unglaublich!



Der erste Teil von Raiden ist als Bonusbeigabe mit auf der CD enthalten

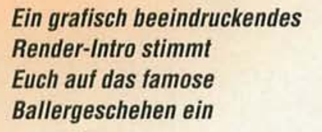
breite ausgenützt, in der 'Normal'-Option hingegen wird der Vertikal-Bildschirm des Automatenoriginals simuliert, was zur Folge hat, daß sich rechts und links ein schwarzer Streifen breit macht. Als letztes gibt es noch den Arcade-Mode, hier muß der Monitor, bzw. das Fernsehgerät auf den Kopf gestellt werden. Aber Vorsicht ist geboten, nicht jedes Gerät verkraftet diese Tortur, außerdem hebt man sich bei allem, was über 70 cm Bildschirmdiagonale geht, schon fast einen Bruch. Über die elterlichen Schockfolgen wollen wir erst gar nicht reden. Von der technischen Seite gibt's ebenfalls nichts zu bemängeln. Tonnenweise Sprites schwirren über das Spielfeld, ohne daß das Geschehen merklich ins Stocken gerät. Allenfalls im Zweispieler-Gemeinsam-Modus treten ab und zu *leichte* Ruckelanfälle auf, die selbst bei der teueren Automatenhardware auszumachen ist. Der Soundtrack hält sich weitestgehend an das Original, wobei noch eine zusätzliche Musikvariante zur Auswahl steht. Alles in allem ist *Raiden Project* ein weiterer Playstation-Gewinner, der vor allem für Shoot'em-Up-Fans ein absolutes Muß darstellt. Zudem räumt das vorliegende Produkt die aufkommenden Zweifel aus, daß die Playstation im 2D-Bereich technisch nicht mit den anderen Next-Generation-Konsolen mithalten kann. (Importmuster: Galaxy)







An Waffensystemen ist fast alles dabei, was das Ballerherz begehrt: vom ultradicken Plasma-Strahl bis zur Mega-Streubombe!



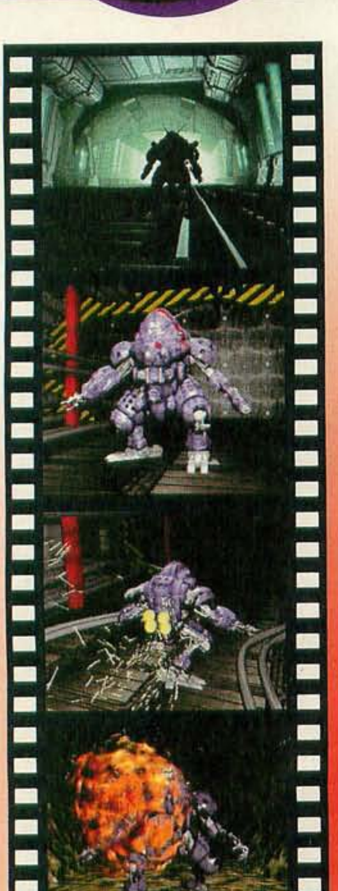
Ein grafisch beeindruckendes Render-Intro stimmt Euch auf das famose Ballergeschehen ein

Kileak the Blood

Auch nach Japan ist die "Duum"-Welle bereits übergeschwappt, was die Bildschirmfotos auf dieser Seite unschwer erkennen lassen. Zwar gibt es noch (!) keine offizielle Umsetzung des ID-Klassikers, doch diese wird sicher nicht mehr lange auf sich warten lassen. Derweil haben es andere Entwickler auf das gewinnträchtige 3D-Genre abgesehen. In diesem Fall die japanische Softwarefirma Genki Co. Ltd, die das Spiel im Auftrag von Sony Music Entertainment produziert hat. *Kileak the Blood* spielt in einer düsteren Cyperspace-Welt, bei der sich monströse Kampfroboter als Hauptdarsteller durch verwinkelte Texture-Mapping-Gänge jagen. Wir schwingen uns also hinter die Kontrollen eines Mechwarriors und stürzen uns wagemutig in den harten Droiden-Kampf. Diverse Etagen einer Raumstation müssen besucht werden, unzählige Feind-Droiden werden dabei getilgt, reichlich Puzzles gelöst und nebenbei passen wir noch auf unseren schwindenden Energievorrat auf. Bei bestimmten



Die detaillierte Texture-Mapping-Umgebung von Kileak the Blood macht richtig Laune



Aktionen (z.B. Energie auftanken,) wird ein gerenderter Videoclip von CD eingespielt. Das detaillierte Texture-Mapping kann sich sehen lassen und zeigt ansatzweise, was an 3D-Potential in der Playstation steckt. Allerdings bieten die 3D-Umgebungen der Levels grafisch nicht besonders viel an Abwechslung. Auch der Sound ist unspektakulär, ein paar Schußgeräusche und dazu etwas atmosphärische Dudelmusik sind das höchste der Gefühle. Erst in der weit fortgeschrittenen Spielphase haben sich die Entwickler etwas mehr Mühe gegeben. Das Leveldesign hält an dem Prinzip des ID-Urklassikers *Wolfenfels 3D* fest. Doppelstöckige Spielebenen, Treppenaufgänge oder Lifts sucht man vergebens. Auch von der technischen Seite her zeigen sich einige Mängel. So kommt das Scrolling stellenweise leicht ins Ruckeln, sobald mehrere Polygon-Gegner auftauchen und das Texture-Mapping komplexer wird. Bis auf die japanische Sprachausgabe sind alle Menüs in Englisch gehalten, was uns nur recht sein kann. Wer auf Spiele dieser Art steht, wird zufrieden sein. Allerdings: Das Nonplusultra stellt *Kileak the Blood* noch lange nicht dar.

King's Field

Und wieder gibt's für unsere hartgesottenen Japano-Freaks ein Leckerbissen vom Feinsten. Rein äußerlich jedoch erinnert *King's Field* an eine Polygon-Variante des Anglo-Rollenspiel-Klassikers *Wizardry* (der übrigens für die Playstation auch geplant ist!). Kämpfe mit mittelalterlichen Waffen und Magien, das umfangreiche Menü und die zahlreichen Rätsel sind eine reine Sinnesweide für jeden Rollen-Gruftie. Auch die insgesamt fünf unterirdischen Levels dürften erfahrenen Kreuzrittern keine Probleme bereiten. Es sind mehr die verflixten japanischen Schriftzeichen, die Euch bei Rätseln und Menüoptionen Kopfzerbrechen bereiten werden. Ansonsten können eingefleischte Dungeon-Freaks ihren unterirdischen Fantasien freien Lauf lassen. Ganz allein zieht Ihr durch die Gänge einer komplexen Grabstätte (üähh ...), auf der Suche nach seinem verschollenen Vater. Das Ganze wurde grafisch und musikalisch so stimmungsvoll in Szene gesetzt, daß man sich beinahe gar nicht traut, sich bei abgeschaltetem Licht in die

Ein verlassener Schreibtisch und ein Bild. Was hier wohl dahinter steckt? Im letzten Level erfahren wir, warum das Wort "Blood" im Titel vorkommt.



Ein Statusmenü ist während des Einsatzes jederzeit abrufbar

Düstere Gestalten tummeln sich in den unterirdischen Grabstätten von King's Field

SONY-NEWS

Tiefen des Polygon-Horrors zu wagen. Bereits bei der ersten Begegnung mit Monstern kann alles schon zu Ende sein, hat man sich nicht an die ein wenig träge Steuerung gewöhnt. Wem das zuviel des Guten ist, der wird sich wohl eine Extra-RAM-Karte für (insgesamt drei) Spielstände zulegen müssen, um sich mal eine Erholungspause zu gönnen.

Twin Goddesses

Der Titel mag es nicht offenbaren, doch die Bilder verraten alles: *Twin Goddesses* ist ein reinrassiges Beat'em-Up-Spiel, das von verschiedenen Konkurrenzprodukten inspiriert zu sein scheint. Die Designer haben drei japanische Mädels digitalisiert und dazu gesellen sich vier Pixel-Kämpfer im Anime-Stil. Schnell noch ein paar nette Hintergründe gezeichnet, fertig war der Prügelspaß. Doch weder grafisch noch spielerisch wird bei *Twin Goddesses* Playstation-Niveau erreicht. Die Animationen der Fighter-Sprites sind kläglich in Szene gesetzt, was gerade für Knüppelspiele kein Aushängeschild darstellt. Als einzige Neuerung wird vor jedem Kampf ein Shop besucht, in dem Ihr Euch mit zahlreichen Special-Items, wie zusätzlicher Lebensenergie oder Extrawaffen eindecken könnt. Ansonsten kann ich jedem Beat'em-Up-Fan empfehlen, noch einen Monat zu warten, bis dahin dürfte Capcom's Prügelhit *Darkstalker* für die Playstation veröffentlicht sein. (Importmuster: High-score)

Ne-G-Con

Für das Rennspiel *Ridge Racer* gibt es von Namco ein eigens dafür entwickeltes Joypad. Das *Ne-G-Con* ist ein analoges Joypad, bei dem die Lenkradbewegung mittels einer stufenlos verstellbaren Achse simuliert wird. Auf gut



Der Ne-G-Con läßt sich in der Mitte um bis zu 135 Grad drehen

Deutsch: Man lenkt, indem man das Joypad in der Mitte verdreht. Ferner können Gas- und Bremswirkung des Fahrzeuges mit den zwei roten analogen Knöpfen stufenlos kontrolliert werden. Eine Testfahrt auf der T.T.-Strecke bestätigte unsere Vermutung, daß die Steuerung empfindlicher und somit feinfühliger reagiert, als mit einem normalen Joypad. Zur Zeit unterstützen und erkennen außerdem *Motor Toon GP* und *Cyber Sled* das *Ne-G-Con*. Wer also auf realitätsnahe Lenksteuerung Wert legt, kann ihn sich bei Galaxy für ca. 120 Mark bestellen.

Das Digi-Mädel oben zeigt sich wieder von ihrer besten Seite. Der komische Knilch rechts, verkauft Euch Extras gegen Bares.

PS Maus



Die Maus wird mit Pad geliefert

Wer sich viel mit Simulationsspielen beschäftigt, wird wohl kaum auf eine Maus verzichten wollen. Es gibt sie natürlich auch für die Playstation. Leider sind eben solche Spiele mit Mausunterstützung wie *A.I.V. Evolution* für den deutschen Markt ungeeignet. Wer sich dennoch dafür interessiert, möge sich an einen Playstation-Importeur wenden. Der Preis für einen *Playstation Maus-Set* (incl. Mauspad) liegt in Japan bei 3000 Yen (ca. 48 Mark). *ws/tet*

DIRT RACER

Das erste Spiel mit dem neuen Super-FX2-Chip kommt überraschend nicht von Nintendo, denn schon im Mai präsentiert uns Elite das Rennspiel *Dirt Racer*.

Nachdem uns Nintendo mit den drei angekündigten Super-FX2-Modulen nicht gerade in Ekstase versetzte (siehe auch VG 3/95), waren wir gespannt, ob uns Elite das wahre Potential des neuen Wunderchips zeigen würde.

Bei *Dirt Racer* setzt Ihr Euch ans Steuer eines Monster Trucks, Beach Buggies oder Go-Karts. Die drei Fahrzeuge unterscheiden sich in Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Fahrverhalten, wobei sich der Truck am einfachsten fährt. Ihr tretet in drei unterschiedlichen Gegenden an, England, Australien und Alaska, die jeweils aus fünf Strecken bestehen. Ihr kämpft natürlich mit den ortsüblichen Hindernissen und Bodenbelägen. Daneben erschweren Eis, Schlamm, Wasserpfützen und jede Menge Felsen und Bäume das gemütliche Rasen erheblich. Um Euren Renner besser kontrollieren zu können, haben sich die Entwickler etwas Neues einfallen lassen: Es gibt zwei Beschleunigungsknöpfe, einen für 50% und einen für 100% Speed. Außerdem sind die drei Fahrzeuge auch mit zwei Bremssystemen ausgestattet, einer Fußbremse und einer Handbremse, die sich vor allem in engen Kurven als sehr nützlich erweisen. In den verschiedenen Spielmodi dürfen bis zu acht Spieler gegeneinander antreten, wobei allerdings nur maximal zwei gleichzeitig spielen können (per gesplittetem Bildschirm). Im Ligamodus gibt es drei Ligen, je nach Saisonverlauf steigt Ihr auf oder ab, ein Paßwort speichert Eure Ergebnisse. Im Augenblick steht noch nicht fest, ob das Modul auch mit einer Batterie ausgestattet wird, um Rundenrekorde zu sichern. Bei Elite überlegt man sogar, zwei Versionen des Spiels zu veröffentlichen, eine mit und eine ohne Batterie, wobei das Modul mit Batterie ca. 30 Mark mehr kosten würde.

Die Vorversion, die man uns zur Verfügung stellte, wirkte sehr langsam, doch das soll sich bis zur Veröffentlichung im Mai noch ändern. Auch grafisch bietet *Dirt Racer* nicht viel Abwechslung und im Zweispieler-Modus tut man sich recht hart, da das Spielfenster doch sehr klein geriet. Mit Batterie könnte bei *Dirt Racer* jedoch durchaus ein ähnlicher Suchtfaktor wie bei *Stunt Race FX* eintreten. *rz*



Der Monster-Truck läßt sich am einfachsten steuern



Die Fenster im Zweispieler-Modus sind viel zu klein



Wenn Ihr das Danger-Schild lesen könnt, ist es meist schon zu spät, denn die drei Fahrzeuge reagieren recht träge



Extreme Manöver werden mit kostenlosen Flugstunden belohnt



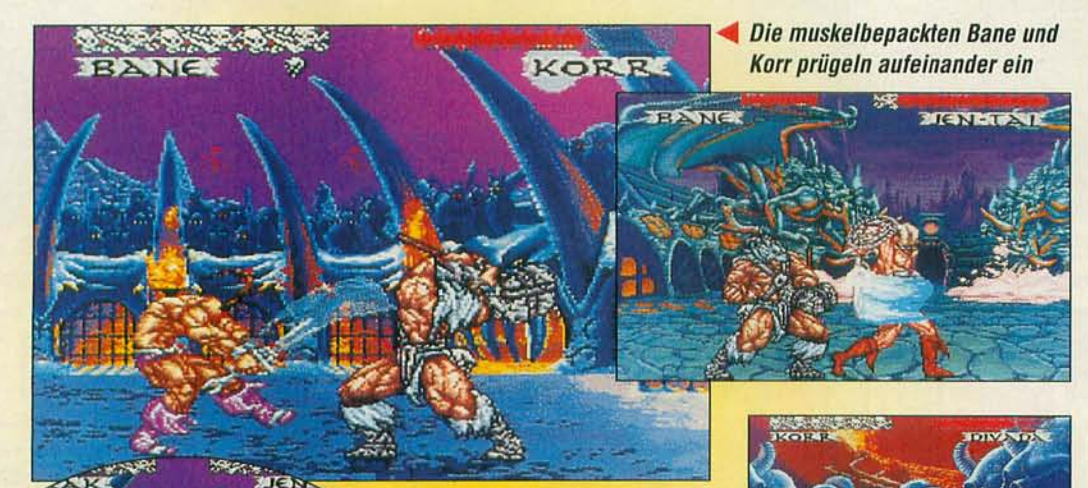


Sehr schnell, aber sauschwer zu steuern: das Go-Kart


Archer Maclean's
SUPER
dropzone
Ein phantastisches Weltraumabenteuer voller Power vom legendären Archer Maclean.
SONY
ELECTRONIC PUBLISHING
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
BRING DEIN SUPER NINTENDO ZUM GLÜHEN.



Versteckt Eure Katzen, verschließt die Toiletten und besorgt viel Deo, denn Boogerman kommt! Namco präsentiert uns mit Weaponlord vielleicht das Kampfspiel das Jahres.



Die muskelbepackten Bane und Korr prügeln aufeinander ein

Die dunkle Davida steht überhaupt nicht auf Muskelprotze



In der deutschen Version wird wohl kein Blut fließen

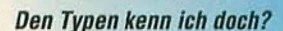
Weaponlord

Einen Namen hat sich Namco vor allem mit ausgezeichneten Automaten wie *Ridge Racer*, *Ace Driver* und *Tekken* gemacht und auch bei Sonys Play-Station mischen die Japaner kräftig mit. Deshalb überrascht es um so mehr, daß während der Winter-CES in Las Vegas ein sehr vielversprechendes Beat'em Up fürs Super Nintendo angekündigt wurde. *Weaponlord* gehörte zu den wenigen Höhepunkten der Show, vor allem die grafische Präsentation überzeugt. Sieben sehr detailliert gezeichnete und brillant animierte Barbaren schlagen mit Axt und Schwert aufeinander ein. Im Vergleich zu den meisten SNES-Prügelspielen wirken die Sprites bei *Weaponlord* geradezu riesig. Jeder der sieben Kämpfer hat seine eigene Waffe und beherrscht individuelle Special Moves. Natürlich könnt Ihr bei Namcos 24-MBit-Modul auch zu zweit gegeneinander antreten. Entwickelt wird *Weaponlord*, das im Augenblick etwa zu 70% fertiggestellt ist, von Visual Concepts, die schon für *Clayfighters* verantwortlich zeichneten. Wenn alles glatt läuft, soll *Weaponlord* am 21.Juni veröffentlicht werden, zumindest in den USA.

Boogerman

Obwohl sich Nintendo hartnäckig gewehrt hat, ist gegen *Boogerman* wohl kein Kraut gewachsen. Denn eigentlich hatte Nintendo dem neuen Superhelden von Interplay die Lizenz verweigert, das Spiel war Big N's Bossen einfach zu ekelig. Nachdem sich der popelgrüne Dreckbär aber auf dem Mega Drive zum Riesenhit entwickelte, flatterte uns plötzlich die offizielle Super-Nintendo-Version ins Haus. Wie schnell man doch alle Bedenken fallen läßt, wenn der Zaster winkt. Es wäre aber auch kaum zu verstehen gewesen, wieso *Boogermans* Furzen und Rülpsen verpönt sein soll, wenn man bei anderen SNES-Modulen Leute zerfetzen und ihnen die Rübe abreißen kann. Wie dem auch sei, in Kürze dürft Ihr Euch auf auf dem Super Nintendo an *Boogermans* körperlichen "Fähigkeiten" erfreuen. Auf der Jagd nach dem bösen Boogermeister benutzt Boggie Popel als Wurfobjekt, Rülpser und Mega-Furze dienen als Spezialwaffen. Ihr kämpft Euch durch mehr als 20 Level mit einem fertigen Boß am Ende jeder Welt. Ein genaues Veröffentlichungsdatum steht leider noch nicht fest.

rz



Den Typen kenn ich doch?



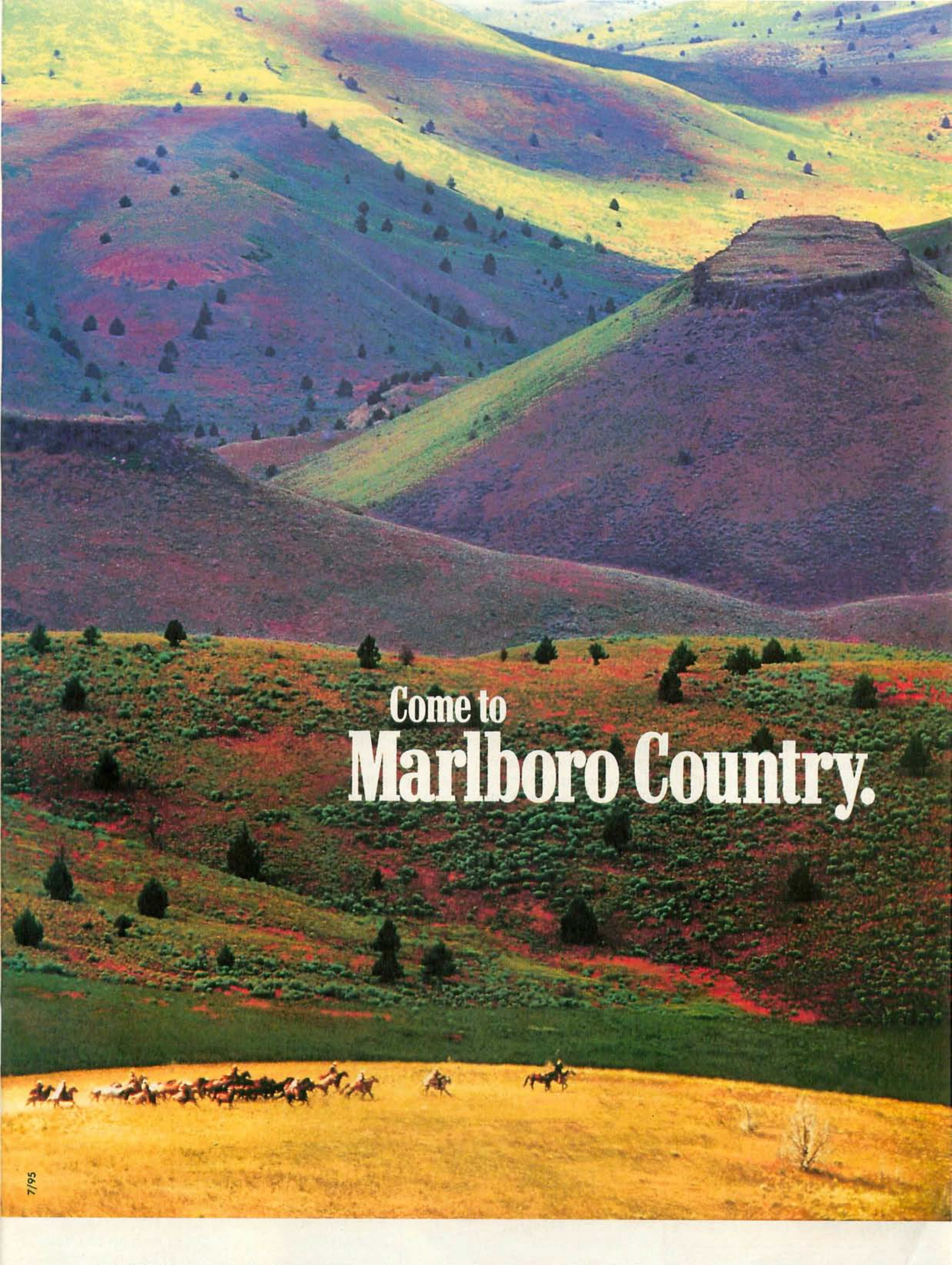
Boogerman steht auf Toiletten!

Hickboy mit der Kamikaze-Henne



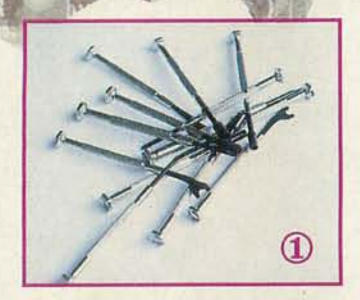
Boogermans Mega-Rülpser haut auch den hartgesottensten Saubären um




Come to
Marlboro Country.
7/95

BASTELECKE

Der weihnachtliche Spieleüberhang ist mittlerweile endgültig abgetestet. So bleibt auch wieder Zeit für unkonventionelle Themen, wie zum Beispiel Nintendos patentiertes Sicherheitssystem oder den SNES-Spezialschraubenzieher.



Schraubenziehertrick

Technik-Freaks oder einfach nur von Natur aus neugierige SNES-Fans werden sich sicher schon das ein oder andere Mal geärgert haben, daß Nintendo das heilige Innere Eurer Lieblingskonsole mit saublöden Spezialschrauben vor unerlaubten Blicken schützen will. Eigentlich besteht außer Neugierde auch gar keine Notwendigkeit, das SNES aufzuschrauben, es sei denn, Ihr traut Euch im Falle einer durchgebrannten Sicherung zu, die japanische Spezialsicherung *herauszulöten* und gegen eine hiesige Glasröhrchensicherung auszutauschen (dazu müßtet Ihr aber auch noch den passenden Sockel reinlöten). Außer mal eben schnell nach Honkong zu jetten, wo die passenden Schraubenzieher im Laden feilgeboten werden, gibt es noch eine weitere, halbwegs praktikable Möglichkeit, selbst einen solchen Spezialschraubenzieher zu "basteln".

Vorher sei allerdings noch darauf hingewiesen, daß mit dem Öffnen des Geräts der Garantieanspruch erlischt, aber wen interessiert das schon?

Zuerst müßt Ihr Euch irgendwo ein Uhrmacherwerkzeugkit (Bild 1) besorgen, welches die auf den Bildern gezeigten "Röhrenschlüssel" beinhaltet (meines hab' ich von Kaufhof, 40teilig, 19,95 DM). Den Rest vom Besteck könnt Ihr ad acta legen, normalerweise paßt nur ein Schlüssel ganz genau auf die Nintendo-Schrauben. Einfach mal die verschiedenen Größen aufsetzen, und den richtigen zur Weiterbehandlung aussuchen. Jetzt müßt Ihr entweder mit einer Eisensäge den oberen Teil mit dem runden wackligen Drehding absägen oder mit einer Zange so lange am "Verschluß" rumzwicken (dauert mind. 20 Minuten), bis das "Wagenrad" oben rausflutschen kann (Bild 2). Auf keinen Fall dürft Ihr mit 'ner Rohrzange oder ähnlichem Foltergerät brutal daran rumbiegen, da das Teil sonst nicht mehr gerade in den Bohrer paßt. Nehmt jetzt das corpus delicti (Bild 3) und schraubt es in einen Bohrer mit Links-/Rechtslauf ein (Bild 4). Drückt den Bohrer mit dem Uhrmacheraufsatz auf die erste Schraube (Bild 5) und dreht los (Auf: gegen den Uhrzeiger). Nach 6x Schrauben ist es geschafft (Bild 6). Wer den Streß hinterher nicht nochmal haben möchte, kann dann zum Zuschrauben normale Blechschrauben verwenden. Wenn Ihr noch mehr über die einzelnen Komponenten unter der grauen Haube wissen möchtet, solltet Ihr mal in unserem Sonderheft 3 "Rund ums Super Nintendo" nachblättern. Da hat Onkel Jan die Hardware bereits fachkundig und für jedermann verständlich unter die Lupe genommen.

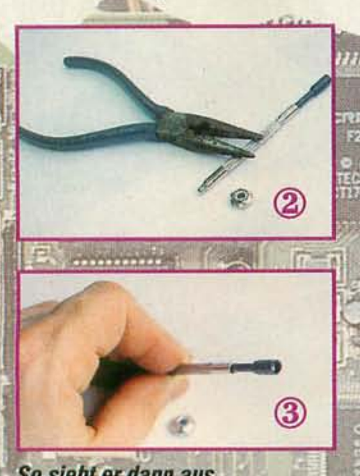
Die Chips

In jedem Modul und in jeder Konsole sitzen sie. Der Sicherheits-Chip in der Konsole ist sozusagen das Schloß, während der Chip im Modul als Schlüssel fungiert. Zwei verschiedene Chips, die Modelle 411 A (Japan, USA) und 413 A, existieren zur Zeit. Steckt Ihr ein von der Form her mit unseren Modulen identisches, japanisches Modul, das den 411er Schlüssel beinhaltet, in ein europäisches SNES mit dem 413er Schloß, wird die Datenfreigabe zum Fernseher verweigert. Weil alle Firmen, die Spiele produzieren, die Chips bei Nintendo kaufen müssen, konnte Nintendo bisher erfolgreich verhindern, daß nicht lizenzierte Billigspiele auf den Markt geworfen wurden. Nur einmal, im Jahre 1988, unternahm Atari/Tengen einen erfolglosen Versuch. Atari setzte zwei Technikerteams ein, um besagten Sicherheits-Chip zu knacken, was jedoch mißlang. Durch einen juristischen Trick konnten sie aber dennoch den im U.S.-Patentamt in Maryland hinterlegten Original-Code in ihren Besitz bringen. Atari startete daraufhin die Produktion eigener NES-Module mit nachgebautem Sicherheitschip. Das Abenteuer endete für Atari in einer kompletten gerichtlichen Niederlage und in einem haushohen Sieg für Nintendo. Seither herrscht Ruhe an dieser Front. Der gewievte Endverbraucher trickst heutzutage das lästige System mit einem 50/60 Hz-Umbau aus (ca. 100 DM und ein 60 Hz tauglicher Fernseher sind erforderlich). So gibt es auch bei Enix-Spielen oder FF3 keine Inkompatibilitätsprobleme mehr. *ds*



Größenvergleich

19 mm x 6 mm



So sieht er dann aus, der Spezialschraubenzieher



Das soll alles sein? Manch einer war schon enttäuscht beim Anblick des Innenlebens eines Super Nintendos

Der superstarke VideoSpieleSpaß

ANIMANIACS

TOLLE TREUE-PRÄMIEN! Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

KONAMI...Golden Game Point...KONAMI

SNES | SNES | SNES

sonntags und dienstags als Serie in PRO SIEBEN

Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood .

Das ist Videospielespaß mit Starbesetzung. Yakko, Wakko und Dothaben nur „Blödsinn" im Kopf. Kein Fettnäpfchen, in das sie treten können, wird ausgelassen. Mit Intelligenz und viel Witz wird Chaos gestiftet, wohin die drei auch kommen. Und sie kommen ganz schön rum auf dem Filmgelände.
Höchste Ansprüche werden erfüllt.
Die Grafik in bester Zeichentrick-Qualität.
Die Animationen und der Sound setzen Maßstäbe neu.
Passwort-Funktion.
Animaniacs. Das Top-Videogame der Saison!
Sagenhafte Stages mit jeder Menge Unterlevels.
Animaniacs, das ist Videospielepower für das Super NES und den Sega Mega Drive.
Spiel das Game, das Dich fasziniert und fesselt.

VIDEO GAMES 12/94 schreibt:
„Superniedlich, superschwer, superheimtückisch, aber niemals unfair."
SEGA MAGAZIN 12/94 schreibt:
„Die Warner-Zeichentrick-Stars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzept eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!"

NEU!

ANIMANIACS — 16 BIT CARTRIDGE — SEGA MEGA DRIVE

119.95

NEU!



VIDEO GAMES CLASSIC

KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß



IT'S A MANIAC

PLAY TIME STAR

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt`s für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77

F&P 94/452



Core Design hat sich endgültig vom 16-Bit-Markt verabschiedet und konzentriert sich voll auf die neuen Konsolen. Außerdem werfen wir einen ersten Blick auf die CD-Versionen von *Earthworm Jim* und *Shining Force*.

Core Design

Die einzige Software-Firma, die uns regelmäßig die Vorteil der Mega-CD-Hardware verdeutlichte, war Core Design. Ab sofort konzentrieren sich die Engländer ganz auf die neuen 32-Bit-Konsolen und schon im April sollen Mega-32-Versionen von *BC Racers*, *Soulstar X* und *The Scottish Open* erscheinen. Bei *BC Racers* hat sich einiges getan, die Grafik wurde kräftig aufgepeppelt und es gibt den beim Mega-CD schmerzlich vermißten Zwei-Spieler-Modus. Außerdem stehen Euch jede Menge unterschiedlicher Perspektiven zur Verfügung. *BC Racers*-32X wird im April als Modul veröffentlicht. *Soulstar X* hat ebenfalls eine Frischzellenkur hinter sich. 256 Farben strahlen Euch entgegen, Vorspänne und Zwischensequenzen wurden auf SGI-Workstations entworfen. Dazu gibt's mehr Levels und schnellere Action und natürlich wie schon beim Mega-CD absolut genialen Sound. Bis Mai müßt Ihr Euch noch gedulden, denn erst dann soll *Soulstar X* in den Läden stehen. *The Scottish Open* (Untertitel Virtual Golf) soll laut Core Design die beste Golfsmulation aller Zeiten werden. Die ersten Grafikdemos versprechen einiges, Ihr spielt auf vier bekannten Kursen in sehr detaillierter 3D-Umgebung. Das Programm speichert Eure Spielstatistiken, bietet viele verschiedene Perspektiven, und Ihr dürft sogar die Farbe Eurer Golfhosen ändern. Auch die Steuerung Eurer Schläge wirkt sehr durchdacht und gibt Euch ein ausgezeichnetes Gefühl für Länge und Richtung. Ein Veröffentlichungsdatum steht noch nicht fest, Saturn-, 3DO- und Playstationversionen sind ebenfalls geplant.

Oben: BC Racers fürs 32X bietet schnelle und flüssige 3D-Grafik. Rechts: Soulstar X

Oben: Scottish Open fürs 32X

Rechts: Eine der Figuren aus Soulstar

Eine der vielen Zwischensequenzen in Soulstar X

Wenn Big Bruty sein riesiges Maul aufreißt, hilft nur noch Flucht. Den kleinen könnt Ihr übrigens nicht fertigmachen, nur austricksen



Löcher im Boden und Ketten an der Decke sind besonders gut geeignet, um Brutylein auszuweichen

Earthworm Jim CD

Bei der Mega-CD-Version von *Earthworm Jim* haben sich die schrägen Typen von Shiny Entertainment nochmal so richtig ausgetobt. Schon beim Intro machte sich Hartmut vor lauter Lachen fast in die Hose: Jimmy spielt unter anderem mit sich selbst Geige, spuckt sich selbst aus und zeigt uns einen sehr zweideutigen Hüftschwung. Nach "What the Heck" kommt mit "Big Bruty" *ein völlig neuer* Level, in dem Ihr Euch mit Riesenwespen und einem äußerst unangenehmen roten Riesenpinscher rumschlagt, der noch dazu unverwundbar ist. Die coole Musik wurde natürlich auf CD-Niveau gebracht, und auf viel-

fachen Wunsch gibt's diesmal sogar ein Paßwortsystem.

Shining Force CD

Was soll man eigentlich zu *Shining Force* noch groß sagen? Erst kürzlich war der zweite Teil dieses Fantasy-Strategiespiels fürs Mega Drive erschienen. Nun hat Sega besonders "tief" in ihre Trickkiste gegriffen und die beiden alten Game Gear-Versionen (plus einem Zusatzszenario) dieser Mega-Serie auf CD gepreßt. Natürlich wurde die Grafik neu überarbeitet, und der Sound komplett nachvertont. Auch das Spielsystem wurde auf Hochglanz poliert, so daß rein äußerlich





Optisch unterscheidet sich Shining Force CD nur unwesentlich von den Vorgängern

kaum Unterschiede zu den Mega Drive-Brüdern festzustellen sind, sieht man einmal davon ab, daß diesmal die Figuren in Zwischensequenzen mit Digi-Sprachausgaben agieren.

Freaks werden sich hier gleich heimisch fühlen

Das heißt einerseits, daß die optische und akustische Qualität auf einem höherem Niveau gehalten wurde. Auf der anderen Seite jedoch läuft man Gefahr, sich immer wieder selbst zu kopieren. Man ist geneigt zu sagen, *Shining Force CD* wäre eine weitere Variante der ewig fröhlichen Monsterjagd, die lediglich umfangreicher als die Vorgänger ausfällt. Hoffen wir, daß diesmal mehr spielerisch-innovatives Blut in den Adern der Entwickler geflossen ist als bei *Shining Force 2*. *rz/tet*



Sega bläst zum Angriff! Nach *Virtua Fighter* war es recht still um den blauen Planeten geworden. Doch in Kürze erscheinen gleich mehrere Hammer-Spiele für die Edelkonsole

Saturn-News-Karussell

Segas nächster 3D-Hammer für den Saturn erscheint in Kürze mit *Panzer Dragoon*. Ihr schlüpft in die Rolle des Helden "Kaeru Furyuge", der auf seinem Panzerdrachen durch eine farbenfrohe Fantasy-Landschaft düst. Was hier an feinster 3D-Texture-Mapping-Grafik präsentiert wird, grenzt fast an ein Wunder. Die Flugbahn des Drachens ist relativ offen, trotzdem verläuft der Spielablauf auf linearen Bahnen. Mit *Virtua Cop* setzt Sega einen weiteren Spielautomat für das Flaggschiff um. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, böse Polygon-Ganoven mit einer Fadenkreuz-Wumme den Garaus zu machen. Hinter dem kurz&knackigen Namen *Bug* verbirgt sich ein neues Jump'n'Run-Spiel, das mit lustigen Charakteren und toller 3D-Grafik aufwartet. Sportfans dürfen sich auf *NHL All Star Hockey* freuen, das den beliebten Sport aus einer perfekten 3D-Ansicht präsentiert. Bei dem Action-Adventure *Mr. Bones* steuert Ihr ein Skelett durch schaurige Fantasy-Welten. Allerdings wird es bei diesem Titel noch ein ganzes Weilchen dauern, bis wir mehr darüber berichten können.



Was für eine Monsterspinne!



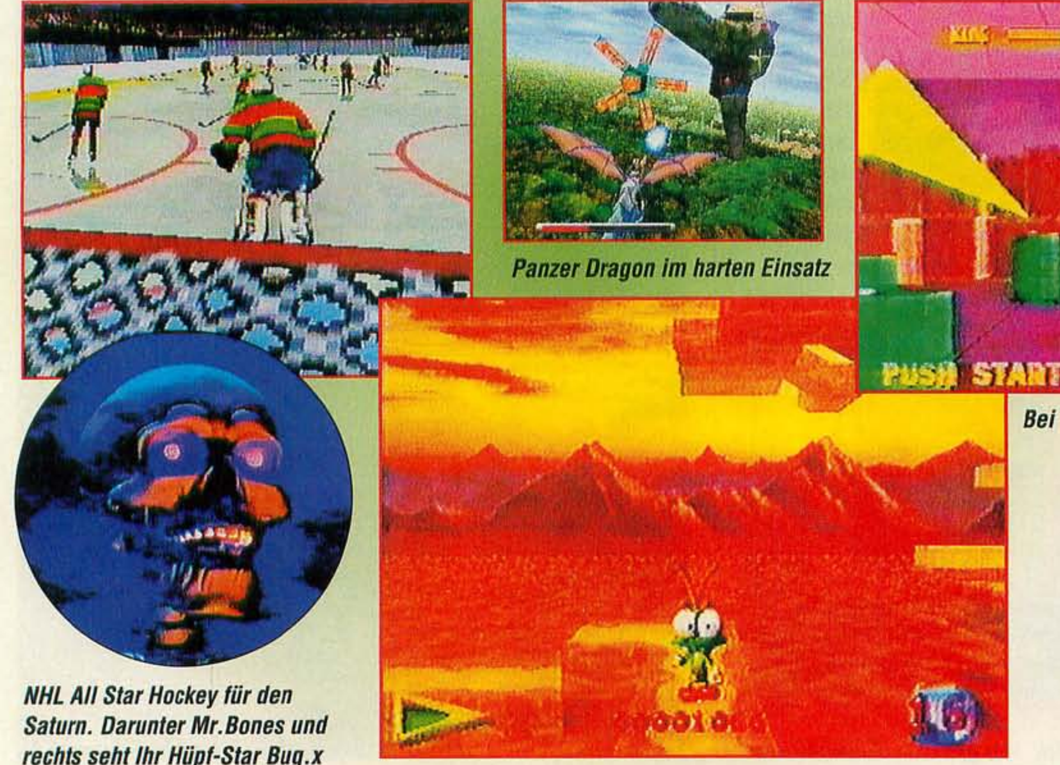
Daytona USA hinterläßt schon jetzt einen hervorragenden Eindruck



Der erste Rundkurs ist bereits komplett fertig programmiert

Daytona USA

Mit Hochdruck arbeitet das AM2-Team (die Automaten-Entwicklungsabteilung von Sega) an der Saturn-Konvertierung seines Rennspiel-Superhits. Die Umsetzung hat bereits einen Fertigstellungsgrad von 65% erreicht und wird bis zum ersten April (der offizielle Erscheinungstermin und das ist kein Scherz!) pünktlich in Japan ausgeliefert. Wegen der technischen Spezifikationen des Saturn mußte die Bildschirmauflösung auf 320 x 224 Punkte reduziert werden. Das bringt den entscheidenden Vorteil, daß mehr Rechenpower zur Verfügung steht, um möglichst jedes kleine Detail mit unterzubringen. Die Geschwindigkeit, mit der die schnittigen Stockcars durch die Texture-Mapping-Landschaft brausen, wird bei 30 fps liegen, was denselben High-Speed-Eindruck vermittelt, wie *Ridge Racer* auf der Playstation. Ein ausführlicher Bericht folgt, sobald wir eine aussagefähige Version vorliegen haben.



Panzer Dragon im harten Einsatz

Bei Virtua Cop fliegen die blauen Bohnen

NHL All Star Hockey für den Saturn. Darunter Mr.Bones und rechts seht Ihr Hüpf-Star Bug.x

Saturn-RGB-Kabel

Stolze Saturn-Besitzer, die für ihre Edelkonsole ein qualitativ besseres Bildsignal haben möchten, können bei der Firma Wolfsoft (Tel.: 02622-83517) für 80 Mark ein entsprechendes RGB-Kabel bestellen. *ws*

The Future Is Now
SNK

Latest titles and Great works...
It's the NEO GEO Universe.

SOFTWARES: Coming Soon!

① *King of the monsters*
② *Sengoku 2*
③ *Ghost Pilots*

 1
 2
 3



④ *3 Count Bout*
⑤ *Soccer Brawl*
⑥ *Super Sidekicks*

 4
 5
 6



⑦ *World Heroes*
⑧ *Baseball Stars Professional*
⑨ *Cyber Lip*

 7
 8
 9

⑩ *Robo Army*
⑪ *World Heroes 2*
⑫ *Double Dragon*

 10
 11
 12

⑬ *Galaxy Fight*
⑭ *Riding Hero*
⑮ *Super Sidekicks 3*

 13
 14
 15

SOFTWARES: Now Available!

⑯ *Samurai Shodown II*
⑰ *The King of Fighters '94*
⑱ *Fatal Fury Special*

 16
 17
 18

ACTION: *Samurai Shodown / Fatal Fury 2 / Fatal Fury / Art of Fighting 2 / Art of Fighting / Top Hunter / King of the Monsters2 / Burning Fight / The Super Spy* **SHOOTING:** *Aerofighters 2 / Last Resort / Alpha Mission II / NAM 1975* **SPORTS:** *Street Hoop / Wind jammers / Super Sidekicks2 / Baseball Stars2 / League Bowling / Football Frenzy / Top Player's Golf* **PUZZLE:** *Puzzled*

NEO GEO CD COMES TO THE PEOPLE ! BRING THE WORLD OF NEO GEO TO YOUR HOME !



Super Titles in February '95!



3D traps and attacks are waiting for you. Amazing shooting game.



A new species of man walk the streets... Thrilling action game.





A game faster than a heart beat. Futuristic robotic baseball game.

And Many Many More...

Fighting Action	*FATAL FURY 3*
Fighting Action	*SAVAGE REIGN*





SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO TM

SNK CORPORATION SNK BLDG., 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. TELEPHONE:(81)6-339-5577 FAX:(81)6-338-7175
SNK CORPORATION OF AMERICA 20603 EARL STREET, TORRANCE, CA90503,U.S.A. TELEPHONE:(1)310-371-7100 FAX:(1)-310-371-0969
SNK ASIA LIMITED SUITE 807, TOWER 1, THE GATEWAY, 25 CANTON ROAD, TSIM SHA TSUI, KOWLOON, HONG KONG. TELEPHONE:(852)2-730-0420 FAX :(852)2-375-3203
SNK EUROPE LIMITED 11 ALBEMARLE STREET, LONDON WIX 3HE, ENGLAND. TELEPHONE:(44)71-629-0472 FAX :(44)71-629-0474

LUNAR
ETERNAL BLUE

Lunar — The Silver Star zählt heute zu den besten Rollenspielen, die es zur Zeit fürs Mega Drive (CD) zu kaufen gibt. Nun dürfen sich hartgesottene Japanologen auf den Nachfolger freuen.

Mehr als ein Jahr ist vergangen, seit Working Designs die US-Version des Longseller-Hits aus dem Hause Game Arts vorstellte. Wunderbare Grafik, bestechender Sound und vor allem ein hervorragendes Spielgefühl, das sich sogar mit dem der *Final Fantasy*-Saga (auf dem Super Nintendo) messen kann, bescherten *Lunar – The Silver Star* den Ruf als bestes Rollenspiel auf Mega Drive (CD). Auf dem kleinen Planeten Lunar sind aber währenddessen viele Jahrhunderte vergangen, und die Abenteuer des Dragon-Masters Alex gehören längst schon der mystischen Vergangenheit an (wie sich die Zeiten ändern können, hihi). Aber auch in der Welt des *Lunar – Eternal Blue* gibt es Menschen, die von den ruhmreichen Tagen der Drachenritter träumen. Unser Held Hiero ist auch einer davon. Unermüdlich jagt er Schätze und Runen aus der Zeit der Sagen und Legenden, bis er eines Tages auf ein geheimnisvolles Mädchen trifft, das ihn und seine Freunde in ernsthafte Schwierigkeiten bringt. Aus unerklärlichen Gründen werden sie fortan von Truppen der Göttin Althena und schließlich sogar von einem Dragon-Master, der normalerweise die Aufgabe hat, für Recht und Ordnung auf der Welt zu sorgen, verfolgt (für diejenigen, die es vergessen haben sollten: Althena ist eine "gute" Göttin). Sollten sich die Fronten gewechselt haben? Wie in alten Zeiten des *Lunar — The Silver Star* beginnt ein ungewolltes Abenteuer auf Leben und Tod und vieles mehr. Wer den ersten Teil kennt, wird demnach auch keine Mühe haben, sich durch das Menüsystem hindurchzuwühlen. Nach Fußmärschen durch isometrische Landschaften, trifft Eure Truppe, die aus maximal sechs Mitgliedern (fünf Personen und ein Mini-Drache) bestehen



Ob in verschneiten Gebirgspässen oder dunklen Höhlen, die Gefahr bleibt unsichtbar...



...bis die Monster sich zeigen und plötzlich vor Euch stehen. Da bleibt kaum Zeit zum Plaudern.



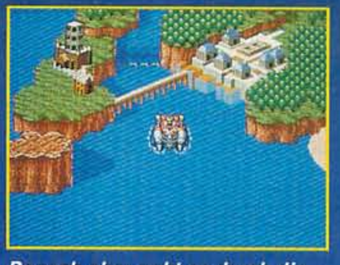




kann, natürlich auf zahlreiche Monsterhorden. Kämpfe dürfen je nach Belieben per Artificial Intelligence (AI) automatisch oder manuell bestritten werden. Diesmal haucht Ruby, die als fliegende Gefährtin den Platz des Nall (aus *Lunar – The Silver Star*) einnimmt, mit feurigen Stichflammen kräftig mit, aber ansonsten verläuft alles wie gewohnt. Schwerthiebe, die je nach Bewaffnung den Feind unterschiedlich schwer treffen oder magische Sprüche, die erst erlernt werden müssen, sind ebenso Bestandteil des Kampfgeschehens wie das strategische Stellungsspiel, mit dem Ihr Euch auf dem gesamten Battle-Screen, zwar nicht frei, *jedoch* mit viel Spielraum, bewegen könnt. Und wenn Ihr eine wichtige Etappe in der recht mächtigen Storyline erreicht habt oder auf wichtige Spielfiguren, Drachen oder sonstige Persönlichkeiten trefft, blüht Euch eine animierte und perfekt synchronisierte Zwischensequenz in gewohnter Anime-Zeichentrick-Manier. Es ist immer wieder erstaunlich, wie die Entwickler es schaffen, aus dem inzwischen technisch längst schon überholten Mega-CD so viele grafische Raffinessen herauszuholen. Weder farblich noch bezüglich der Detailfülle gibt es auch im zweiten Teil dieses Mammutspieles etwas zu bemängeln. Und die Möglichkeiten eines CD-ROMs bekommt man spätestens bei der sauberen Digi-Sprachausgabe deutlich zu spüren bzw. zu hören. Japano-Freaks werden beim Erwerb dieses Spieles nicht lange zögern, aber die Fülle an Rätseln und wichtigen Hinweisen, die ausschließlich in japanischer Sprache erscheinen, zwingt den "Normalverbraucher" dazu, sich noch ein wenig zu gedulden. Laut Working Designs, die natürlich die Rechte zu *Lunar* erworben haben, wird eine englische Version frühestens im Sommer diesen Jahres erscheinen. Und wer danach immer noch nicht genug von *Lunar* hat, möge auch noch den Kauf eines *Sega Saturn* in Erwägung ziehen, denn Game Arts hat bekanntgegeben, daß der dritte Teil dieser Saga nicht mehr auf Mega-CD erscheint. *tet*



In Städten gibt es Hinweise und Einkaufsmöglichkeiten



Danach aber geht es durch die verkleinerte Welt von Lunar



Im Dorf von Karneval geht es recht fröhlich zu. Hier wird man sich ein wenig ausruhen können.



Wir treffen auf einen alten Bekannten: Nall, der weiße Drache, hat sich in einen Menschen verwandelt.



Hiero steckt bis zum Hals in Ärger. Mal sind es falsche Göttinnen, mal gefährliche und übermächtige Drachen.

Electronic Arts will seinen Siegeszug durch alle Sportarten mit einem knallharten Box-Titel fortsetzen: Are you tough enough for...

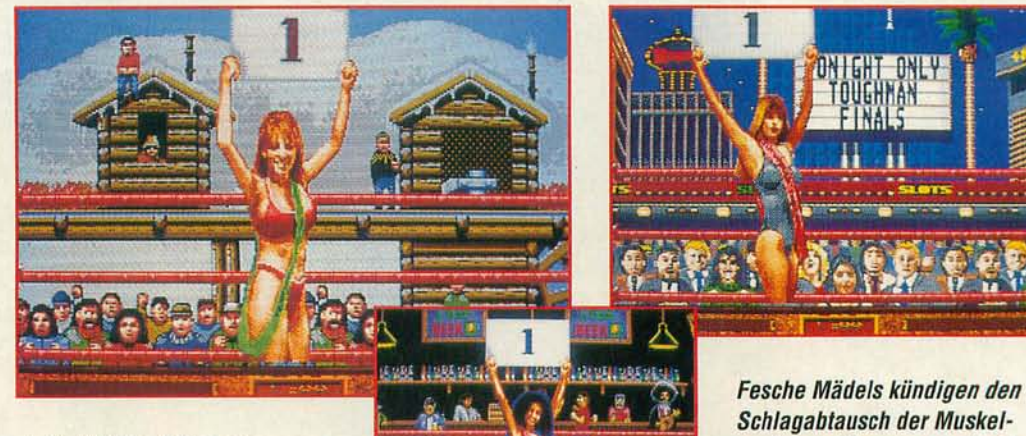
TOUGHMAN CONTEST

Nach Golf, Fußball, Tennis, Hockey, Football, Baseball, Basketball und Sackhüpfen ist also jetzt der Sport der harten Männer und Dollars an der Reihe: Boxen. In *Toughman Contest* setzt Ihr Eure Hakenkombinationen in der etwas ungewöhnlichen *Super Punch-out*-Perspektive, d.h. Ihr betrachtet den Gegner praktisch durch Euch hindurch aus der Ich-Perspektive. Anders als in den anderen Serien aus selbigem Haus stehen Euch aber keine (zumindest mir bekannten) Original-Fighter zur Verfügung. Dafür könnt Ihr aus tonnenweise Phantasie-Fightern aus den Ligen USA, Asien/Ozeanien, Europa/Mittlerer Osten und Zentral-/Südamerika wählen. Aus der letzteren kommen übrigens die härtesten Brocken in der Realität (Kuba, Puerto Rico, Mexiko etc.). Mit den A/C-Buttons verteilt Ihr die handelsüblichen Punches und durch Gedrückthalten des B-Buttons plus diverser Richtungstasten gibt es hammerharte Specials à la Super Uppercuts, Schwingerhaken und vieles mehr. Zur Spielbarkeit dieser Mega-Drive-Vorversion bis dato nur soviel: Mit einer simplen Uppercut-Kombination lassen sich die ersten sieben Gegner nahezu problemlos aufs Kreuz legen. Wehe aber, Ihr laßt die Gegner angreifen: Die ausgebufften Füchse schlagen fast mit Lichtgeschwindigkeit zu, so daß Ausweichen eigentlich unmöglich ist. An der Spielbarkeit gilt's also noch etwas zu feilen. Die toll animierten Nummerngirls machen dagegen schon einiges her. Für jeden Kontinent gibt's eine... *rk*





Down it goes auf den harten Ringboden, meine Herren. Die meisten Fights enden 7:8 nach Niederschlägen in drei Runden!



Fesche Mädels kündigen den Schlagabtausch der Muskelprotze an. Warum sie alle die Nummer eins tragen? Kein Gegner hat bei mir je den Gong zur zweiten Runde gehört!



George Foreman macht Schule: Bald lassen sie auch Neunzigjährige in den Ring

Geschicktes Ausweichen ist aufgrund der ultraschnellen Gegner noch schwer möglich





Ich hab' Dir doch gesagt: Tomaten essen kurz vor dem Fight ist ungesund!



Kid Klown in Crazy Chase
Total verrückte Comic-Action!
Nur für Super Nintendo™
Ups, auf dem Klown-Planeten gibt's Ärger! Blackjack, der Weltraum-pirat, hat King Klowns hübsche Tochter gespacenapt. Ein Hilferuf des verzweifelten Königs ereilt den größten Helden des Reiches. Leider hat dieser keine Zeit, also meldet sich Kid Klown, der tolpatschigste Junggeselle des Planeten, um sie zu befreien. Kein Fettnäpfchen ist vor ihm sicher! Fantastische Slapstick-Animationen, fünf total verrückte Levels und eine völlig neue Spielperspektive mit diagonalem Scrolling werden Deine Lach-muskeln strapazieren!
„Crazy Chase gehört zweifellos zu den Super-knüllern dieses Jahres", VIDEO GAMES 12/94.
Nintendo®
Have more fun!
*Kid Klown in Crazy Chase is a trademark of Kemco.
© 1994 Kemco Licensed from Kemco to Nintendo Co., Ltd.



Auch in Japan nimmt man den 1. April zum Anlaß, sich gegenseitig auf den Arm zu nehmen. So haben wir diesmal einen Artikel eingebaut, der frei und feierlich aus den Fingern gesogen wurde.

April, April!

Welcher, der folgenden drei Artikel ist erlogen? Schreibt die Antwort auf eine Postkarte oder schickt sie uns per Fax an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: April-Scherz
Postfach 1304
85540 Haar bei München
Fax: 089-4613-5046

Als Preis winkt ein *Video Games*-Jahresabo. Die Auflösung geben wir in der nächsten Ausgabe bekannt. Also, "ganbatte kure!" (Viel Glück!)

Tenno-Modul

Bekanntlich gehört Videospielen zu den Lieblingsbeschäftigungen des japanischen Kronprinzen Hironomiya. Seine Spielesammlung reicht dabei von *Super Mario Brothers* bis hin zum Beat'em-Up-Hit *Samurai Shodown*. Aber seine Vorliebe gilt nach wie vor der Zunft des Rollenspiels. Zum 32. Geburtstag des Kronprinzen hat sich nun Nintendo-Chef Yamauchi etwas Besonderes ausgedacht. *Daigirin*, so heißt das neueste Rollenspiel von Big-N, das zu diesem Anlaß in streng limitierter Auflage von 250 Stück an die kaiserliche Staatsbibliothek in Tokio ausgeliefert wurde. Natürlich erhielt der Kronprinz ein Exemplar als Geschenk. Die restlichen Spiele sind nach Voranmeldung frei für die Öffentlichkeit zugänglich. Besonders Schulklassen dürften Interesse an diesen kostbaren Modulen zeigen (geschätzter Wert ca. 280 000 Yen = 4480 Mark pro Stück), denn es handelt von der Geschichte der kaiserlichen Familie im 17. Jahrhundert. *Daigirin*, was soviel wie "Wald der großen Künste" heißt, soll zum besseren Verständnis der historischen Zusammenhänge im alten Japan beitragen.



Exklusiv und unverkäuflich: Daigirin handelt von der Geschichte des japanischen Kaiserhauses im 17. Jahrhundert.

Das Satellaview Adapter System fürs Super Nintendo umfaßt ein BS-Modul, einen Decoder-Adapter und eine RAM-Karte

Satellaview

Das Super Nintendo geht an das Satelliten-Netz! Unter dem Namen *Satellaview* werden ab dem 23. April Informations- und Unterhaltungssendungen aus erster Hand über den japanischen Äther laufen. Namhafte Pop-Idole sollen für unterhaltsame Stunden sorgen, ebenso wie der Rollenspiel-Spezialist Square, der mit laufenden Demoversionen Einblick in seine neuesten Entwicklungen gewährt. Gebüren sind nicht vorgesehen, dafür benötigt man eine Satellitenempfangsanlage sowie ein Super Nintendo und ein *Satellaview Adapter System*. Dieser Adapter soll für 18 000 Yen (ca. 288 Mark) an den Mann gebracht werden.

Die japanische PC-Spiele-zeitschrift Login brachte in Ausgabe Nr. 5/95 einen Bericht über die VG-Gang



VG-Gang Goes East

Eine Ungeheuerlichkeit, die ihresgleichen sucht, entdeckten wir in einer japanischen PC-Zeitschrift. Die als unberechenbar und kaltschnäuzig geltende VG-Gang hatte sich unbemerkt Zutritt zu den Redaktionsräumen der Zeitschrift *Login* verschafft, um sich unverfrorenerweise in der Öffentlichkeit zu produzieren. Unter Androhung von 300 Litern Gülle, überredeten sie den diensthabenden Chefredakteur dazu, die Gang und ihre schamlosen Bekleidungsstücke abzudrucken. A.Nakajima, einer der betroffenen und zugleich beteiligten Redakteure der *Login*, entschuldigte sich bei den Lesern für diesen bedauerlichen Vorfall: "Was soll's, die Irren kennt doch eh' keiner" *tet*


Schwarzenegger
True Lies™
A James Cameron Film
Good work, Harry! The modem is connected and we're downloading the information.
JETZT LERNST DU ARNOLD RICHTIG KENNEN!
DENN JETZT GIBT'S DEN KINO-HIT DES JAHRES FÜR DEINE KONSOLE.
SUPER NINTENDO™ MEGA DRIVE™ GAME GEAR™ GAME BOY™
True Lies ™ & © 1994 Lightstorm Entertainment Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ Game Boy™ and the Official Seals are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.
Acclaim®
Entertainment GmbH



Was gab es nicht für wilde Gerüchte um den Engine-Nachfolger. Ist er nun abwärtskompatibel, oder kann er womöglich zu einem PC aufgerüstet werden? Hier ist die ganze Wahrheit!

PC-FX

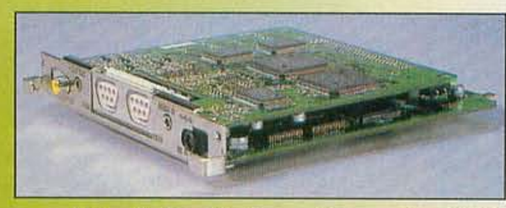
Aussehen tut er ja wie ein PC, aber was sich im Inneren dieser wuchtigen "Konsole" abspielt, mutet eher nach einem Versuch an, Engine-Freaks zu imponieren. Der NEC V810 32 Bit RISC-CPU (21,5 MHz) vollzieht dabei keine spektakulären Polygon-Kapriolen wie seine beiden Kontrahenten Playstation und Saturn, sondern ist mehr oder weniger darauf getrimmt, vollanimierte Grafiksequenzen durch den Datenbus zu jagen. Wie bei einem Laser-Disc-System, vermag der PC-FX bis zu 30 Bilder pro Sekunde durchzuziehen. Somit eignet sich das Gerät optimal für Rollen- und andere Simulationsspiele, die öfters mal auf animierte Zwischensequenzen zurückgreifen wollen. Wer Duo-Spiele der neueren Zeit kennt, weiß, wie das in der Praxis aussieht: Japanoide Zeichentrickfilme und interaktive Knöpfchendrückerei bis zum Umfallen. Kein Zweifel, der größte Teil der (japanischen) PC-Engin- Fan-Gemeinde würde das neue Gerät durchaus willkommen heißen, wäre da nicht der dicke Strich durch die sprichwörtliche Rechnung. Von allen Next-Generation-Konsolen ist die PC-FX, die völlig inkompatibel zur Engine ist, mit Abstand die teuerste. 49800 Yen (ca. 797 Mark) muß man in Japan allein für das Gerät hinblättern, 9800 Yen (ca. 157 Mark) für jedes der drei Spiele, die zur Zeit erhältlich sind. Daß zudem Musik-CDs, CD-Gs und Photo-CDs (Kodak-Standard) abgespielt werden können, tröstet auch nicht darüber hinweg, daß es einfach zu wenige Spiele gibt, die auf diesem Gerät laufen. Für diejenigen, die einen japanischen NEC PC-9801/9821-Computer besitzen, gibt es aber eine preiswerte Alternative. Ähnlich wie beim 3DO gibt es auch hier die Konsole als Einsteckkarte, oder falls man die *PC-FX* einfach nur als externes CD-ROM-Laufwerk benutzen möchte, einen SCSI-Adapter – aber wohlgemerkt, beides funktioniert nur auf dem japanischen PC-System! Ist ja auch nicht verwunderlich, denn ähnlich wie bei der Engine wird NEC die *PC-FX* in Europa nicht offiziell herausbringen.

Wer jedoch Geschmack daran findet, kann sich das Teil für ca. 1100 Mark bei der Firma Galaxy in München, die uns freundlicherweise die Import-Muster zur Verfügung gestellt hat, bestellen.

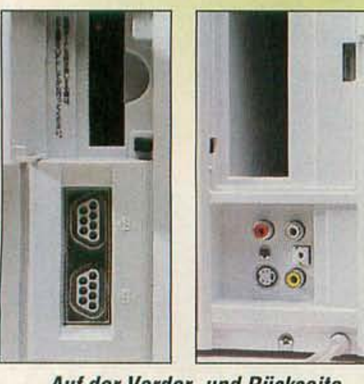
Die PC-FX ist ein Toplader mit einem Double-Spin CD-ROM-Laufwerk. Dazu gibt's einen 6-Button-Joypad.



Der SCSI-Adapter für den NEC PC 9801/9821...



...und hier die Steckkartenausführung der PC-FX. Nur interessant für den japanischen Markt.



Auf der Vorder- und Rückseite der Konsole befinden sich u.a. Erweiterungssteckplätze.



Battle Heat

Wenn direkte Konkurrenten wie Sony Computer Entertainment oder Sega jeweils mit einem Beat'em Up für ihre 32-Bit-Konsolen aufwarten, warum nicht auch wir ? – dachte sich wohl NEC Home Electronics. Und so ließen sie ihre Lieblingsfirma Hudson Soft an einem "prügel-mich-wenn-du-kannst"-Spiel der besonderen Art basteln. In *Battle Heat* funktioniert nämlich alles anders als gewohnt. Auf dem ziemlich öde und lieblos anmutenden Schlachtfeld tummeln sich wider Erwarten keine Sprite- bzw. Polygon-Kämpfer, nein, vielmehr sehen wir einen konventionellen Zeichentrickfilm animeoider Abstammung. So fragen wir uns zu Beginn, ob es überhaupt möglich ist, das Geschehen selber zu steuern. Nach eingehender Lektüre des Begleitbüchleins kommen wir









Oben: Freizügiges Schulmädchen in Aktion. Das ist ja noch harmlos... Rechts: An den Werktagen wird jedoch hart gebüffelt. Als Lehrer fällt Ihr alle Entscheidungen.

schließlich doch noch auf den Trichter, wie die insgesamt acht Kämpferfiguren funktionieren. Auf Knopfdruck schalten sich mit einigen Verzögerungen ganze Trickfilmsequenzen ein, die die gewünschte Handlung auf dem Monitor hervorzaubern. Die sechs Buttons sind mit starken oder schwachen Schlägen bzw. Kicks, Block, Jump und Special-Moves belegt, mit denen Ihr ins Spielgeschehen eingreifen könnt. So kommt es nicht darauf an, wie gut man Kampftechniken beherrscht, sondern vielmehr, wie schnell man auf die Knöpfe draufhämmern kann. Na denn, willkommen in der Interaktivität!

Graduation 2 FX

Wem dieser Titel etwas sagt, muß entweder Japaner sein oder sich ausgiebig mit der Materie auseinandergesetzt haben. *Graduation 2 FX* ist der standesgemäße Nachfolger vom "Schulmädchen-Simulator" *Graduation*, der seit etwa zwei Jahren für Furore in japanischen Computer- und PC Engine-Kreisen sorgt. Ihr schlüpft in die Rolle eines Gymnasiallehrers, dessen Aufgabe es ist, fünf Schulmädchen zu erziehen. Von der Aufstellung des Stundenplans, bis hin zur interaktiven Seelsorge wird hier alles geboten, was in japanischen Oberschulen tagtäglich praktiziert wird. Euer Ziel ist es, der wilden Fünf durch das ganze Schuljahr bis zur Abi-Prüfung beizustehen. Als Belohnung winken mehr oder minder jugendfreie Anime-Grafiken. Zunächst jedoch werdet Ihr nicht darum herumkommen, einige Diplome in Schuljapanisch zu absolvieren, um überhaupt im Spiel mitmischen zu können.



Der Terminator-Boßgegner Götz von Dark sieht gegen meinen Muskelberg Han aber alt aus. Leider weiß ich immer noch nicht, wie ich das gemacht habe, denn vernünftig steuern ist hier unmöglich.



Der Hintergrund sieht ja gut aus, aber was soll das "Strichweibchen" in der Mitte? Lediglich die animierten Sequenzen trösten darüber hinweg.

Team Innocent

Und hier haben wir auch schon ein typisch japano-interaktives Action-Adventure im Aufgebot. In *Team Innocent* begleitet Ihr einen Trupp süßer und mit übermenschlichen Kräften ausgestatteten Anime-Mädels durch den Weltraum. Mit den Richtungstasten steuert Ihr jeweils eine der insgesamt drei verfügbaren Charaktere in einem Pseudo-3D-Raum, die sich aus verschiedenen Blicksequenzen zusammensetzen. Auf gut Deutsch: Die Hintergrundgrafik wird als Standbild gezeigt, lediglich die Figur bewegt sich. Und wenn die Person den Bildrand erreicht hat, schaltet das Bild um und zeigt das Geschehen aus einer anderen Perspektive. Ziemlich unspektakulär, zumal die gesamte Grafik (vor allem die Sprites) ziemlich flau und hölzern (stellenweise amateurhaft schlecht!) gezeichnet ist. Auch die Schnitzeljagd auf diverse Items und Personen kann man nur als ein endlos-langwieriges Detektivspiel ohne nennenswerte Action oder Kämpfe bezeichnen. Abgesehen davon wird unentwegt Japanisch geplappert, so daß das Adventure leicht in ein wildes Quiz-Puzzelspiel ausarten kann. *tet*



Ende März ist es endlich soweit, das Jaguar-CD-ROM wird veröffentlicht. Wir haben uns die ersten CD-Games angesehen.

Jaguar-News Aircars

Bevor wir uns den CD-ROM-Spielen zuwenden, noch eine kleine Anmerkung: Als uns Midnite Entertainment Ende Dezember zwei Muster von *Aircars* zusandte, waren die Entwickler eigentlich der Meinung, uns das fertige Spiel geschickt zu haben. Also testeten wir das Spiel in Ausgabe 2/95 und damit war die Sache für uns erledigt. Leider jedoch stellte sich Atari quer und verweigerte *Aircars* die Lizenz. Midnite mußte die Steuerung und das Layout des Cockpits etwas verändern und die Gegnerintelligenz auffrisieren. Außerdem verlangte Atari einige grafische Verbesserungen. Gesagt, getan, nach einigen Modifikationen hat *Aircars* die Lizenz bekommen, das Spiel sieht geringfügig anders aus als unsere Testversion, an den Wertungen in der Ausgabe 2/95 ändert sich allerdings nichts, denn die kosmetischen Korrekturen haben so gut wie nichts verändert. Ende März soll *Aircars* endlich in den Läden stehen.



***Aircars* kommt mit leicht verändertem Cockpit-Layout**

Blue Lightning

Echte Atari-Fans kennen *Blue Lightning* vielleicht noch vom Lynx (das es inzwischen schon für knapp 70 Mark zu kaufen gibt). Als UN-Pilot jagt Ihr General Drako, ehemaliges UN-Mitglied und gefährlicher Terrorist. Mit Eurem Flugzeug zerstört Ihr feindliche Gebäude, Fahrzeuge und Flieger, außerdem schützt Ihr UN-Transporte und wichtige Persönlichkeiten. Jede Menge Texture Mapping und extrem schnelles Scrolling sowie cooler CD-Sound machen aus *Blue Lightning* einen Augen- und Ohrenschmaus. *Blue Lightning* soll Ende März veröffentlicht werden.



Auch bei Blue Lightning gibt's jede Menge cooler Zwischensequenzen

Battlemorph

Battlemorph macht da weiter, wo *Cybermorph* aufgehört hat. Es gibt mehr Welten, kompliziertere Missionen zu erfüllen und sogar Unterwasserregionen und unterirdische Höhlen zu erforschen. Euer "War Griffon" läßt sich in ein Flugzeug, Panzer oder Amphibienfahrzeug verwandeln. Sowohl grafisch als auch musikalisch bietet *Battlemorph* deutlich mehr als der Vorgänger.



Battlemorph soll schon im April fürs Jaguar-CD-ROM erscheinen, aber Atari verschiebt Termine ja mit Vorliebe

Creature Shock

Von Argonaut stammt *Creature Shock*, eines der besten PC-CD-ROMs überhaupt (laut unseren Kollegen von der Power Play). Das Action-Adventure mit Shoot'em-Up-Einlagen überzeugte vor allem durch phantastische Zwischensequenzen mit genialen Animationen und bombastischem Soundtrack. So gut wie die PC-Version wird die Jaguar-Umsetzung wohl nicht aussehen, aber das einmalige SciFi-Feeling sollte doch gut rüberkommen. Ob die Jaguar-Version mit nur einer CD auskommt oder wie das PC-Game zwei Silberscheiben benötigt, steht noch nicht fest, es gibt auch noch keinen Veröffentlichungstermin.

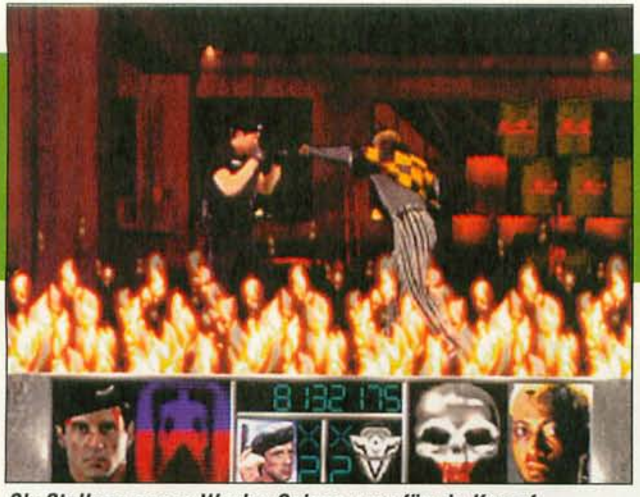
Die Zwischensequenzen von Creature Shock werden Euch umhauen

Highlander

Highlander ist eine Mischung aus Adventure und Rollenspiel mit Action- und Kampfsequenzen. Die Story basiert auf dem ersten *Highlander-Film* (dem einzigen guten). Das Spiel befin-



Von Highlander gibt's bislang nur das Titelbild, das Spiel soll aber auch erst im Herbst veröffentlicht werden



Sly Stallone gegen Wesley Snipes, was für ein Kampf

det sich noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium, deshalb halten sich die Entwickler noch sehr bedeckt.

Demolition Man

Die Jaguar-Version von *Demolition Man* ist eine originalgetreue Umsetzung des 3DO-Spiels von Virgin. *Demolition Man* umfaßt drei Spielgenres, Beat'em Up, Action und Rennspiel. Als Sylvester Stallone kämpft und schießt Ihr Euch Euren Weg durch die unterschiedlichsten Level, gespickt mit digitalisierten Figuren aus dem Film. Für Freunde des Filmvorbilds ist *Demolition Man* genau das richtige.

Jack Nicklaus Golf

Wie bei allen Golfspielen, kommt es auch bei *Jack Nicklaus Golf* in erster Linie auf die Spielkontrolle an. Wenn man mit einigem Training genau schlagen und flüssig spielen kann, sollte *Jack Nicklaus* eigentlich bei allen Golf-Fans ankommen, denn grafisch bietet die erste Jaguar-Golf-Simulation alles, was das Golferherz begehrt.



Jack Nicklaus Golf auf CD-ROM

Space War 2000

Space War 2000 ist zwar kein CD-ROM-Spiel, aber nachdem wir kürzlich die ersten Screenshots von Atari erhielten, wollen wir Euch diese natürlich nicht vorenthalten. In diesem 3D-Adventure spielt Ihr einen Weltraumabenteurer, der sich durch viele gefährliche Situationen schießt. Nach jeder erfolgreichen Mission gibt's neue Waffen und viele nützliche Gegenstände zur Auswahl. Sobald wir mehr erfahren, informieren wir Euch ausführlicher.



Space War 2000



Die Bombermänner verwandeln das Neo Geo in ein Pulverfaß und Sunsofts erstes Spiel als SNK-Lizenznehmer kommt unverhofft komisch

Galaxy Fight

Nun hat der Prügelspielsog auch noch die armen Sunsoftianer erfaßt, deren Softwarehighlights bis dato vor allem zuckersüße Toon-Jump'n'Runs um Bugs Bunny und Co. auf SNES und MD waren. Doch welche Überraschung: Auch das über 170 Meg schwere Beat'em Up *Galaxy Fight* kommt nicht ohne Häschen und andere Gags aus – doch dazu später mehr. Zunächst sieht jedoch alles nach Ware von der Stange aus: Acht Sternensöldner mit unterschiedlichen Zielen wollen sich mal wieder die Birne weichklopfen. Neben dem Hero Rolf (schade, knapp daneben ...), einem riesigen Blechhaufen, einer Lack-Leder-Lady und einem unförmigen Monster fällt beim Schweifen über den Charakter-Auswahlschirm der Blick sofort auf das putzige Anime-Mädel im blauen Stretchanzug und den riesigen weißen Handschuhen. Her mit der! Und ihre Stage beginnt auch schon mit dem ersten Lacher, stolpert das tolpatschige süße Ding doch gleich über eine Wurzel in eine Landschaft voll lustiger Tiere und urkomischer Gestalten. Und erst ihre Special-Moves! Roomi hüpft z.B. auf den Gegner zu und versetzt ihm am Boden einen Satz heiße Ohren. Sonst präsentiert sich das Space-Beat'em Up aber schon Neo-Geo-gewohnt knüppelhart: Die Schrauben fliegen, die Laserpistolen zischen, Kick-Kombinationen lassen den Geschlagenen meterweit durch die Lüfte segeln, und das alles mit einem sehenswerten Zoom-Effekt in Szene gesetzt. Steuern läßt sich das Ganze mit je einem light-, mittel- und heavy-Attackbutton auch ganz gut, doch schade, daß nur knapp die Hälfte aller Stages wirklich schön gezeichnet sind und der Rest ziemlich abfällt. Dafür untermalt der toll komponierte, rockige Sound das Geschehen bestens. Aber jetzt zurück zum Anfang: Wenn Ihr alle acht Gegner erledigt habt, fordert Euch als erster Boß ein – winziges Kuschelhäschen (!) in einer wunderschönen Wasserfalllandschaft heraus. Poliert Ihr Meister Lampe die Löffel (ver-



Die kleine, süße Roomi kann auch andere Saiten aufziehen, gell Monster?

Galaxy-Hero Rolf läßt auf seiner Space-Sonnenplattform nichts anbrennen, äh oder ►



Rolf hat mit Abstand die effektivsten ▼ *Special-Moves*

Auf dem Flamingo-Planeten trefft Ihr auf das Killer-Karnickel: Zu viel Monty Python "Ritter der Kokosnuß" gesehen, liebe Sunsoftianer?

Wow! In einer gewaltigen Sternenexplosionsstage nimmt Euch der Galaxy-Zeus auf die Hörne.



► *Roomi ist's zu heiß unter den Füßchen geworden. Du böses Monster, du!*



Elements of Nature: Fire and Ice auf dem Wasserplaneten



Was? Die soll ich schlagen? Dann her mit der Peitsche, aber schnell!



NEO GEO - NEWS

Die gesamte Outer-Space-Crew auf einen Blick

Läßt du ab sofort die Finger von meinen Kuscheltieren?' 'O.k.' (Röchel, hust)

Die Roomi-Stage ist im jokigsten Anime-Stil gehalten: Schaut Euch nur den superfetten Jabba-Grinsoiden an!

wandelt sich kurz vor Schluß in Euer Ebenbild), geht' s in einer Sternenexplosionsstage noch gegen den absoluten Endgegner. *Galaxy Fight* bietet eine ganze Portion Witz im tristen Schlägeralltag, kann aber leider aufgrund einiger Defizite (Special-Moves-Animation nur Durchschnitt, eine Reihe Stages in Mega-Drive-Qualität, nur drei Attack-Varianten) nicht ganz in Samurai-Regionen vordringen. *rk*

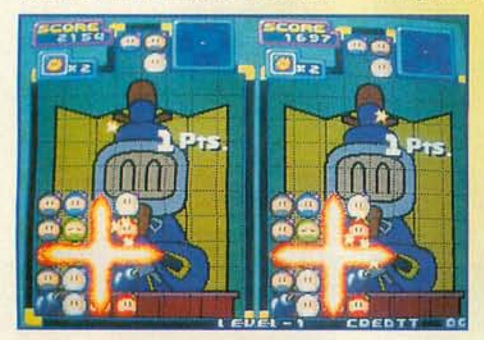
Titel:	Galaxy Fihgt
Genre:	Beat'em Up
Hersteller:	Sunsoft
Testversion:	Tuning Elect.
Preis:	149 Mark
Spielspaß:	79 %



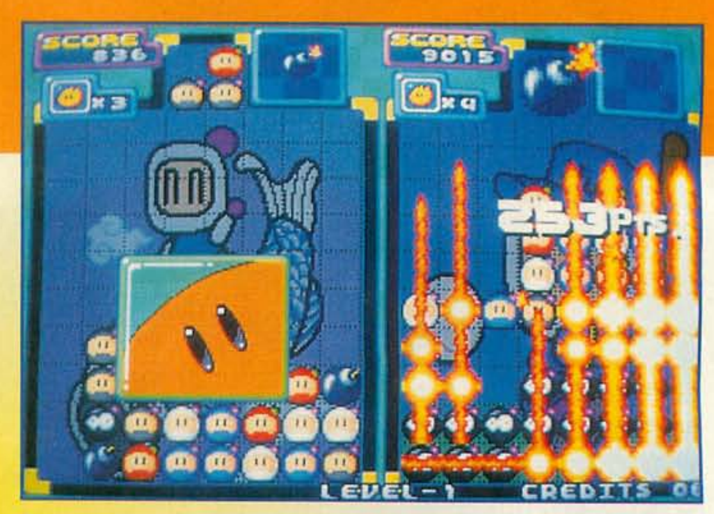
NEO GEO - NEWS

Panic Bomber

Mit dieser Tetris-Bomberman-Kombination reiht sich nun auch Hudson-Soft in die Reihe der SNK-Lizenznehmer ein. In gieriger Erwartung der Fusion dieser beiden Taktik-Welten mußten Jan und ich leider feststellen, daß daraus nur ein (zwar gut spielbarer) *Robotniks Mean Bean Machine*-Clone geworden ist. Von oben fallen Dreier-Klötzchen mit Bomberman-Visagen herunter, die Ihr geschickt stapeln sollt, denn jede Kombination von mindestens drei gleichfarbigen Gesichtern (ob waagrecht, senkrecht oder diagonal) verschwindet und beschert Euch eine oder mehr Bomben. Diese könnt Ihr dann mit einer kleinen oder riesigen Super-Bombe zünden, die Ihr durch geschicktes Taktieren erhaltet. Es versteht sich von selbst, daß die weggesprengten Elemente wieder beim Gegner (Mensch oder Maschine) auftauchen. *Panic Bomber* ist vom grafischen her gesehen auf dem Neo Geo lächerlich, aber für Taktik-Freaks und Bomberman-Fans durchaus eine Investition wert, wenn es auch keinen echten Hit-Charakter besitzt. *rk*



Was sagt Ihr zu dieser absolut symmetrischen Explosion? Zwei Stunden haben wir trainiert!



Boomshakalak! Auf der rechten Seite hat's gekracht. Spieler eins wird gleich seine Freude damit haben.

Titel:	Panic Bomber
Genre:	Tüftelspiel
Hersteller:	Hudson Soft
Testversion:	Tuning Elect.
Preis:	399 Mark
Spielspaß:	73 %

Flotter (CD) Dreier!

Aller guten Dinge sind bekanntlich drei: In Kürze erscheinen von SNK mehrere Nachfolger auf CD-ROM. Bei *Super Sidekicks 3* haben die Entwickler hier und da ein bißchen an der Vorgängergrafik gefeilt und das gesamte Gameplay komplett überarbeitet. Ob es sich lohnt, ein drittes Mal zuzuschlagen, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben. Alle Beat'em-Up-Fans dürfen sich einstweilen auf *Fatal Fury 3* und *Art of Fighting 3* freuen. Bei letzterer Prügelgende werden nunmehr gerenderte Spielfiguren à la *Killer Instinct* verwendet. Leider müßt Ihr Euch bei diesem Titel noch bis zum Jahresende in Geduld üben. Hier noch eine frohe Nachricht für alle Shooting-Fans: Das bereits etwas ältere 3D-Ballerspiel *Viewpoint* erscheint noch diesen Monat auf CD-ROM-Format. Diesmal sogar mit Zweispieler-Modus! *ws*

Lange Zeit war Viewpoint auf Modul schwer zu bekommen. Wer bereits ein Neo Geo-CD-ROM besitzt, darf sich auf eine Silberscheiben-Version des Shooting-Stars freuen!







Geplante Neo Geo-CD-Spiele

Titel	Spieltyp	Hersteller	Termin
Viewpoint	Shoot'em-Up	Ascom	Jetzt
Double Dragon	Beat'em-Up	Technos	Apr
Galaxy Fight	Beat'em-Up	Sunsoft	Apr
Fatal Fury 3	Beat'em-Up	SNK	Apr
Super Volleyball	Volleyballsimulation	SNK	Mai
Crossed Swords 2	Action-Adventure	SNK	Mai
Fire Suplex	Sport	SNK	Mai
Panic Bomber	Puzzle	Hudson	Mai
Puzzle Bobble	Puzzle	Taito	Mai
Super Sidekicks 3	Fußballsimulation	SNK	Juni
Aero Fighter 3	Shoot'em-Up	Visco	Juni
King of Athlete	Beat'em-Up	SNK	Juni
Pulstar	Shoot'em-Up	SNK	Juni
Savage Reign	Shoot'em-Up	SNK	Mai
Stakswinner	Action	Saurus	Aug
King of Fighter's 95	Beat'em-Up	SNK	Sep
Choshinken	Action	Saurus	u.b
Farmguy	Action	Saurus	u.b
Chicago	Action	Visco	u.b
World Tour Golf	Sport	Nafka	u.b
Metal Slags	Shoot'em-Up	Nafka	u.b
Allstar Volleyball	Sport	Maho	u.b



ima 95

Vier Tage lang wurde in Halle 5 des Frankfurter Messegeländes ununterbrochen gespielt, gezockt und geflippert. Das Fachpublikum zeigte sich vor allem an den neuen Fahrsimulationen sehr interessiert.

Einmal im Jahr findet in Frankfurt die IMA (Internationale Fachmesse für Unterhaltungs- und Warenautomaten) statt, auf der alle Neuheiten im Bereich Automaten (von TV-Spielen bis zum Kaugummiautomaten) gezeigt werden. Seriöse Herren in grauen Anzügen scharen sich zu Hunderten vor den Spielautomaten. Erfreulicherweise sind alle Münzschlucker auf Freispiel gestellt. Jeder konnte sich nach Belieben austoben, ohne seine Ersparnisse opfern zu müssen. Die Hauptattraktionen der Messe waren zweifellos die neuen Fahrsimulationen zweier namhafter Hersteller. Vorbei ist die Zeit, in der langweilige Pixel-Flitzer durch trostlose 3D-Landschaften kriechen. Aufwendige High-Tech-Geräte mit kostspieligen Hydraulikaufbauten sind die zukünftigen Verkaufsschlager. Namco hat mit seinem grafisch phänomenalen Formel-Eins-Renner **Ace Driver** in diesem Bereich erneut die Weichen gestellt. Der Clou dabei ist, daß man bis zu acht Automaten miteinander vernetzen kann. Die Spieler fahren dann gegeneinander und sehen die anderen Autos auf dem eigenen Bildschirm (siehe auch VG 03/95). Daß Sega sich auch nicht vor der Konkurrenz verstecken muß, zeigte **Sega Rally Championship '95**. Diese neue Rennsimulation verblüffte jeden Betrachter durch rasante, absolut fließende 3D-Effekte, die erneut Maßstäbe setzen werden. Ebenfalls ständig von Menschenmassen umlagert war **Virtua Fighter 2**, der heiß gehandelte Thronanwärter des hart umkämpften Beat'em-Up-Genres. Erzrivale Namco setzte mit **Tekken** dagegen einen auf Playstation-Technik basierenden Prügelautomaten, den wir Euch ebenfalls in der letzten Ausgabe ausführlicher vorgestellt haben. Nach Capcoms erfolgreichem **Darkstalker: The Night Warriors** (erscheint in Kürze unter dem japanischen Originaltitel **Vampire** für die Playstation) geben sich die *Street Fighter*-Erfinder auch weiterhin kämpferisch und





Die beste Fußballsimulation auf der Messe: Segas World Striker



Sega Rally Championship'95 ist ein Vertreter der neuen Rennspiel-Generation: flotte Grafik und tolles Fahrfeeling

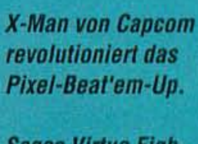


Muß man einfach gesehen und gespielt haben: Ace Driver von Ridge-Racer-Erfinder Namco

ima 95

schicken mit **X-Man: Childman of the Atom** erneut einen 2D-Prügler an die Automatenfront. Zehn knallharte Spielfiguren aus der berühmten Marvel-Comic-Riege stehen Euch von Spielbeginn an zur Auswahl. Abwechslungsreiche Backgrounds und sauber animierte Sprites werden diesem Titel sicherlich zum angemessenen Erfolg verhelfen. Alle Saturn- und Playstation-Freunde dürfen sich bereits jetzt auf die angekündigte 32Bit-Umsetzung freuen, die aber erst Ende des Jahres fertig sein wird. Noch nicht gezeigt, aber kurz vor der Fertigstellung, steht **Mortal Kombat 3** – laut Midway soll der Nachfolger rechtzeitig zum US-Kinostart des *Mortal Kombat*-Films in auserwählten Testspielhallen stehen. Das gleiche wurde vor geraumer Zeit auch von Capcoms **Street Fighter: The Movie**-Automaten gesagt, welcher leider immer noch auf sich warten läßt. Der in Hamburg beheimatete Automaten-Vertrieb NOVA hat sich die Exklusivrechte für die zwei Midway-Produkte **Killer Instinct** und **Cruis'n USA** gesichert, was schon an der Masse der aufgestellten Ausstellungsstücke unschwer zu erkennen war. Eine Handvoll neuer Neo-Geo-Spiele gab es beim deutschen Alleinvertrieb "Tuning-Electronic" zu sehen, die wir Euch im Neo-Geo-Aktuell (ab Seite 32) ausführlicher vorstellen. Im Gegensatz zu Sega und allen anderen Automatenherstellern, deren Spiele man nur an den Ständen der Großhändler und Distributoren fand, war Konami mit einem eigenen Messestand vertreten. Neben bekannten Spielen, die bereits letztes Jahr gezeigt wurden, konnte mit **Soccer Super Stars** nur eine wirkliche Neuheit auf dem Stand bewundert werden. Die Konami-Fußballsimulation war zwar grafisch nicht der Überhammer, offenbarte dafür im spielerischen Bereich herausragende Glanzpunkte. Einen optisch hervorragenden Eindruck hinterließ Segas aktueller Kickerautomat **World Striker**, der mit seiner revolutionären Modell-2-Hardware (die auch bei *Daytona & Virtua Fighter2* Verwendung findet) jeder anderen Fußballsimulation die Schau stahl. Die einzelnen Spielerfiguren setzen sich aus Tausenden von Polygonen zusammen und werden aus variantenreichen 3D-Perspektiven gezeigt. Auch spielerisch konnte Segas neuestes Coin'Op-Produkt auf der ganzen Linie überzeugen. Doch auch traditionelle Shoot'em-Up-Spiele sterben nicht aus. An jedem Stand entdeckten wir mindestens einen Automaten dieser Gattung. Anders formuliert: Alte Ideen scheinen nach wie vor für klingende Münze zu sorgen. Mit **Raiden DX** gab´s einen weiteren Aufguß der legendären Ballerserie, die sich nur geringfügig von ihren Vorgängern unterscheidet. ***Rezon*** dagegen ist ein reinrassiger Horizontal-Shooter aus dem Hause Taito. Dabei kupferten die Entwickler dreist bei dem Irem-Klassiker *R-Type* ab, ohne dabei großartig etwas zu verbessern. Soviel zu den Highlights der Frankfurter Messe. Es gab natürlich weitaus mehr Automaten zu sehen, doch der Großteil neuer Spiele ware mehr schlecht als recht. Als erschreckendes Beispiel sei die Automatenversion von **Rise of the Robots** erwähnt, die sich spielerisch nur unwesentlich von den verunglückten Heimvarianten unterscheidet.

Eines steht jedoch trotzdem fest: Spielhallen-Freaks können sich auf sehr interessante Neuheiten freuen. *ws*



X-Man von Capcom revolutioniert das Pixel-Beat'em-Up.

Segas Virtua Fighter2 bietet grandiose Hintergründe

Speed King von Konami war leider nicht da





Spielerisch hervorragend: Soccer Super Star von Konami

Virtua Fighter 2 und Tekken waren ständig umlagert. Cruis'n USA- & Killer Instinct-Automaten gab es an jeder Ecke zu sehen.



Das 16:9-Format zieht in die Spielhallen ein

FANATIC GAMES

An & Verkauf | Inh.: P. Sareyko Tel.: & Fax: 02166-187881 | Giesenkirchener Str. 52 • 41238 Mönchengladbach | täglich ab 14.00-18.30 Sa. 10.00-13.00

Einmalige Preissonderaktion !! Einmalige Preissonderaktion !!

Fatl Fury Special	149,–
Fatal Fury 2	89,–
World Heroes 2	89,–
Top Hunter	179,–
Samurai 2 gebr.	349,–
King of Fighter 94	289,–
Art of Fighting 2 gebr.	189,–
Samurai gebr.	189,–
NEO GEO US-JP, 50-60Hz, LED	589,–/349,–

NEO GEO CD ★★★★★ FRONT LOADER
Limitierte, japanische Front-Lader-Version
in begrentzter Stückzahl kurzfristig lieferbar!!
incl. RGB-Kabel, + erstmalig ohne Umwandler betriebsfähig, 2 Joypads **1199,–**

NEO GEO Tasche für CD-Konsole 99,–
NEO GEO Joyboards 119,–

CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD CD

Magican Lord	109,–	Aero Fighters 3	119,–	King of Monster 3	99,–
Art of Fighting	99,–	Samurai	109,–	S. Sidekicks 2	109,–
King of Fighter	119,–	Burning Fight	89,–	Nam 1975	89,–
Last Resort	99,–	Karnov's Revenge	119,–	Thrash Rally	89,–
Top Player Golf	89,–	Bowling	89,–	Alpha Mission II	89,–
Baseball Stars 2	99,–	Fatal Fury	89	World Heroes 2 Jet	119,–
Top Hunter	119,–	Ninja Commando	119,–	Samurai 2	129,–
Wind Jammers	119,–	Street Hoop	119,–	Fatal F. Special	119,–
Art of Fighting	119,–	View Point	139,–		
Sony PSX	1299,–	Parodius	159,–	Video-Filme ab	49,–

Tel. 02872/8411
Tel. 02872/7376

Take a Trip to
FUTURE WORLD

Montag bis Samstag
10-19 Uhr

SONY-PSX		
SONY PSX INCL. SPIEL	DM	1.399
SONY RGB-KABEL	DM	89
BATTLE SUIT GUNDAM	DM	189
DARKSTALKERS	DM	189
METAL JACKET	DM	179
PHILOSOMA	DM	179
STARBLADE	DM	189
MEMORY CARD, PAD, MOUSE		

SEGA-SATURN		
SAT. INCL. V. FIGHTER	DM	1.299
SATURN RGB-KABEL	DM	89
DAYTONA USA	DM	149
DEADLUS	DM	139
NEW SHINOBI	DM	149
PANZER DRAGOON	DM	149
6-PLAYER ADAPTER	DM	89
CONTROL PAD	DM	89

NEO GEO CD		
NEO GEO CD	DM	990
DOUBLE DRAGON	DM	129
FATAL FURY 3 (266 MBIT)	DM	129
SIDEKICKS 3	DM	129
VIEWPOINT	DM	129
WINDJAMMERS	DM	119
(PREISLISTE ANFORDERN !!!!!)		

MANGA - VHS FILME PAL !!!		
ART OF FIGHTING OAV	DM	49
BASTARD	DM	49
DRAGON BALL Z PART 1 - 3	DM	a 49
FATAL FURY PART 1 - 3	DM	a 49
FINAL FANTASY PART 1 - 3	DM	a 49
RANMA 1/2 PART 1 - 3	DM	a 49
STREET FIGHTER MOVIE	DM	59

BESTELLER AUS DER SCHWEIZ: Tel./Fax: 031/9114579 - Versandkosten DM 9.- zzgl. NN
DRUCKFEHLER & PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN
ANSCHRIFT: FUTURE WORLD/WINKELHAUSER-ESCH 29/46414 RHEDE

GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell

ALLE NEUEN ROLLENSPIELE AUF LAGER

SEGA MEGA DRIVE, alle neuen US-Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

WORLD SERIES BASEBALL	119,–	CANNON FODDER	119,–
SYNDICATE	119,–	BLOOD SHOT	119,–
WARLOOK	119,–	F1 WORLD CHAMPIONSHIP CD	109,–
STAR TRECK N. G.	119,–	WWF RAW WRESTLING	119,–
BLACKHAWK	109,–	LINK GOLF ... CD	119,–
RISTAR	109,–	OUT OF THIS WORLD ... CD	119,–
SHINING FORCE II	129,–	DUNGEON MASTER 2 ... CD	109,–
STAR GATE	**119,–**	POPFUL MAIL ... CD	119,–
PHANTASY STAR 4	179,–	CORPSE KILLER ... CD	119,–
STORY OF THOR	139,–	KEIO FLYING SQUADRON	119,–
PSYCHO PINNBALL	119,–	FARENHEIT ... CD	119,–
NBA JAM TOURNAMENT	**129,–**	VAY ... CD	119,–
PGA GOLF III. ... PAL	109,–	**HEIMDAL ... PAL**	**99,–**
EARTHWURM JIM	109,–	BLOOD SHOT ... CD	119,–
CD SPEICHER MODUL	**129,–**	**LUNAR SILVER STAR ... CD**	**119,–**

MEGA DRIVE CONVERTER 39,– ALLE SPIELE LAUFEN, CDX 2. DM 99,–

ALLE NEUEN US-CDs AUF LAGER SEGA 32 X und alle Spiele

SUPER NINTENDO, alle neuen US-Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

SUPER BONK	**129,–**	**WIZARDRY 5**	**129,–**
LUFIA	129,–	FIRESTRIKER	119,–
PITFALL ... PAL	129,–	RISE OF THE ROBOTS ... PAL	119,–
BOMBERMAN 2 ... PAL	119,–	INDIANA JONES ... PAL	119,–
EARTHWURM JIM ... PAL	129,–	**INTER SUPERSTAR SOCCER PAL**	**129,–**
ULTIMA BLACK GATES	139,–	**CANNON VODDER ... PAL**	**119,–**
OPERATION EUROPE	**139,–**	**STAR TRECK STAR FLEET**	**129,–**
WWF RAW ... PAL	**139,–**	SUPER DROPE ZONE ... PAL	119,–
SUPER R TYPE 3 ... PAL	**109,–**	**FIRST QUEEN ... RPG**	**129,–**
STREET RACER ... PAL	**119,–**	**NBA JAM TOURNAMENT**	**139,–**
NHL HOCKEY 95	129,–	ULTIMA RUNES OF VIRTUE	139,–
SOUL BLAZ2 ILLUS. OF GAYA	**139,–**	**BRAIN LORD**	**129,–**
BIKER MIKE FROM MARS	**119,–**	**SOULBLAZER ... DT**	**129,–**
MEGA MEN X 2	**129,–**	**DONKEY KONG COUNTRY**	**139,–**
F 1 POLE POS. 2 ... PAL	129,–	SECRET OF MANA PAL	129,–
BREATH OF FIRE ... RPG	**129,–**	**DEMONS CREST**	**129,–**
DRAGON VIEW ... RPG	**129,–**	EYE OF THE BEHOLDER	129,–
ROBOTRECK RPG ENIX	129,–	**UNCHARD. WATERS. N. HORIZONS**	**139,–**
FINAL FANTASY 3	**149,–**	SYNDICATE	129,–
TRUE LEIS ... PAL	139,–	STAR GATE	VORB.
SECRET OF EVERMOORE	129,–	(SECRET OF MANA 2)	

WARLOOK ... 139,– u.v. mehr Neuheiten US KONS 260,–

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN

50/60 Hz ADP à DM 39,–; Akt. Rep. Pro: DM 99,– SNES, MD
SUPER NINTENDO 50/60 Hz UMBAUKIT 69,–

Angebot so lange Vorrat reicht. Durch Direktimport haben wir laufend die aktuellsten Videogames auf Lager. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. 24 Stunden am Tag anrufen und bestellen. Versand garantiert innerhalb 24 Stunden per Nachnahme. Für Bestellungen unter DM 200,- berechnen wir DM 9,- Versandkosten.

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 58566 Kierspe

TEL.02359/6466 FAX.02359/6266

NEU IN BERLIN

HIGHWAY TO HELL...

ARTIKEL	GB	MD	MDCD	32X	SATURN	SNES	3DO	JAG	JAG CD	SONY
Aircars	-	-	-	-	-	-	-	129,95*	-	-
Addams Family Values	-	i.V.	-	-	-	149,95*	-	-	-	-
Alien Trilogy	-	-	i.V.	i.V.	i.V	-	i.V	-	i.V	i.V
Animaniacs	-	119,95	-	-	-	139,95	-	-	-	-
B.C. Racers Chuck Rock CD	-	-	109,95	i.V.	-	-	-	-	-	-
Battlemorph	-	-	-	-	-	-	-	-	129,95*	-
Battletech	-	129,95	i.V.	-	-	139,95*	-	-	-	-
Beyond the Limit F1	-	-	109,95	-	-	-	-	-	-	-
Blackthorne	-	i.V.	-	-	-	139,95	i.V.	-	-	-
Blue Lightning 2	-	-	-	-	-	-	-	-	129,95*	-
Boogerman	-	129,95	-	-	-	139,95	-	-	-	-
Breath of Fire 1	-	-	-	-	-	149,95	-	-	-	-
Cannonfodder 1	-	119,95	-	-	-	139,95	-	139,95*	-	-
Clay Fighter 2 (MD = Teil 1)	-	129,95	i.V.	i.V.	i.V.	139,95	139,95*	i.V.	-	-
Clockwork Knight 1	-	-	-	-	149,95	-	-	-	-	-
Corpse Killer	-	-	119,95	-	-	-	139,95	-	-	-
Creature Shock	-	-	i.V.	-	i.V.	-	139,95*	-	129,95*	i.V.
Crime Crackers	-	-	-	-	-	-	-	-	-	149,95
Crime Patrol	-	-	99,95	-	-	-	129,95	-	-	-
Cyber Clash	-	-	-	-	i.V.	-	139,95*	-	-	i.V.
Cyber Sled	-	-	-	-	i.V.	-	i.V.	-	-	159,95
Daytona USA	-	-	-	-	189,95*	-	-	-	-	-
Demolition Man	i.V.	119,95*	119,95*	-	i.V.	139,95*	129,95	-	129,95*	-
Demons Crest	-	i.V.	-	-	-	139,95	-	-	-	-
Donkey Kong 94 - Country	69,95	-	-	-	-	149,95	-	-	-	-
Dragon Lore	-	-	129,95*	-	i.V.	-	139,95*	-	-	i.V.
Dragon View	-	-	-	-	-	149,95	-	-	-	-
Drug Wars	-	-	i.V.	-	-	-	139,95*	-	-	-
Dune 2 (CD = Teil 1)	-	119,95	109,95	-	-	-	-	-	-	-
Dungeon Dephts	-	-	-	-	-	-	-	129,95*	-	-
Dungeonmaster 2	-	-	129,95	-	-	i.V.	i.V.	i.V.	-	-
Earthworm Jim	-	139,95	129,95*	-	-	149,95	-	-	-	-
ESPN Baseball Tonight	-	119,95	119,95	-	-	139,95	-	-	-	-
ESPN National Hockey Night	-	119,95	119,95*	-	-	139,95*	-	-	-	i.V.
ESPN NBA Hangtime	-	119,95*	119,95*	-	-	139,95*	-	-	-	i.V.
ESPN Sunday Night NFL	-	119,95*	119,95*	-	-	139,95*	-	-	-	i.V.
Fahrenheit CD	-	-	-	139,95*	-	-	-	-	-	i.V.
FIFA Soccer 95	-	119,95	i.V.	-	-	139,95*	109,95	-	-	-
Fight for Life	-	-	-	-	-	-	-	149,95*	-	-
Final Fantasy 3	-	-	-	-	-	159,95	-	-	-	-
Flink	-	119,95	-	-	-	139,95	-	-	-	-
Fintstones 2	79,95*	i.V.	-	-	-	149,95*	-	-	-	-
Flying Nigtmares	-	-	119,95*	-	-	-	129,95*	-	-	-
Gex	-	-	-	-	-	i.V.	139,95*	-	-	i.V.
Hardball 4 (SNES = Teil 3)	-	129,95	-	-	-	139,95*	-	-	-	-
Highlander	-	-	-	-	-	-	-	-	129,95*	-
Hoover Strike	-	-	-	-	-	-	-	129,95*	-	-
Illusion of Gaia	-	-	-	-	-	159,95	-	-	-	-
Indiana Jones Gr. Adventures	-	i.V.	-	-	-	119,95	-	-	-	-
Intern. Superstar Soccer	-	i.V.	-	-	-	139,95	-	-	-	-
Iron Soldier	-	-	-	-	-	-	-	129,95	-	-
John Madden Football 95	i.V.	119,95	119,95	-	-	139,95	109,95	-	-	-
Kileak the Blood	-	-	-	-	-	-	-	-	-	179,95
Kingdom	-	-	i.V.	-	i.V.	-	139,95*	-	-	i.V.
Kings Field	-	-	-	-	-	-	-	-	-	159,95
Legions of the Undead	-	-	-	-	-	-	-	129,95*	-	-
Lemmings 2.	69,95*	119,95	i.V.	-	-	129,95	139,95*	-	-	-
Links Golf	-	-	129,95*	-	179,95*	-	i.V.	-	-	i.V.
Loadstar	-	-	129,95*	-	-	-	i.V.	-	-	-
Lord of the Rings 1	-	-	i.V.	-	-	119,95	-	-	-	-
Lufia 1	-	139,95*	-	-	-	149,95	-	-	-	-

Demnächst auch Ladengeschäft

ARTIKEL	GB	MD	MDCD	32X	SATURN	SNES	3DO	JAG	JAG CD	SONY
Mansion of Hidden Souls	-	-	129,95	-	149,95	-	-	-	-	-
Mega Man	79,95	129,95*	-	-	-	139,95	-	-	-	-
Metal Head	-	-	-	139,95	-	-	-	-	-	-
Mickey Mania	-	119,95	119,95	-	-	139,95	-	-	-	-
Might & Magic 3	-	i.V.	-	-	-	149,95	i.V.	i.V.	-	-
Monster Truck Wars	79,95	129,95*	i.V.	-	-	149,95*	-	-	-	-
Motor Toon GP	-	-	-	-	-	-	-	-	-	159,95
Myst	-	-	129,95*	-	149,95	-	139,95*	-	-	159,95
NBA Jam 2	-	139,95	-	-	-	159,95	-	-	-	-
NBA Live 95	-	119,95	i.V.	-	-	139,95	i.V.	-	-	-
Need for Speed	-	-	-	-	-	-	119,95	-	-	-
NHLPA Hockey 95	-	119,95	i.V.	-	-	139,95	i.V.	-	-	-
Novastorm	-	-	i.V.	-	i.V.	-	119,95	-	-	-
Off World Interceptor	-	-	-	-	i.V.	-	119,95	-	i.V.	i.V.
Panzer Dragoon	-	-	-	-	189,95*	-	-	-	-	-
Panzer General	-	-	-	-	-	-	139,95*	-	-	-
Parodius 2	-	-	-	-	-	159,95	-	-	-	159,95
PGA Golf 3	-	119,95	i.V.	-	-	139,95*	129,95*	-	-	-
Phantasy Star 4	-	169,95	i.V.	i.V.	-	-	-	-	-	-
Pitfall	-	119,95	119,95*	-	-	119,95	-	-	-	-
Psycho Pinball	-	119,95	-	-	-	139,95*	-	-	-	-
Rampo	-	-	-	-	179,95*	-	-	-	-	-
Rayman	-	-	-	-	i.V.	-	-	129,95*	-	i.V.
Rebel Assault	-	-	119,95	-	-	-	129,95	-	-	-
Return Fire	-	-	-	-	-	-	-	139,95	-	-
Return of the Jedi	79,95*	-	-	-	-	129,95	-	-	-	-
Ridge Racer	-	-	-	-	-	-	-	-	-	149,95
Rise of the Phoenix	-	149,95*	-	-	-	169,95*	-	-	-	-
Road Rash (MD = Teil 3)	-	119,95	-	-	-	-	119,95	-	-	-
Robotrek	-	-	-	-	-	149,95	-	-	-	-
Rock n Roll Racing	-	119,95	-	-	-	139,95	139,95*	-	-	-
Samurai Showdown	79,95	129,95	139,95*	-	i.V.	149,95	139,95	-	-	-
Seaquest DSV	69,95	i.V.	-	-	-	139,95*	-	-	-	-
Secret of Mana mit Buch	-	-	-	-	-	129,95	-	-	-	-
Shadowrun	-	139,95	-	-	-	-	-	-	-	-
Shining Force 2	-	139,95	129,95	-	-	-	-	-	-	-
Shinobi	-	119,95	-	-	189,95*	-	-	-	-	-
Shock Wave Misions	-	-	-	-	-	-	89,95	-	-	-
Sim City 2000	-	-	129,95*	-	179,95*	i.V.	i.V.	-	-	i.V.
Slam City	-	-	139,95*	139,95*	-	-	139,95*	-	-	-
Snatcher	-	-	109,95	-	-	-	-	-	-	-
Soleil	-	129,95	-	-	-	-	-	-	-	-
Soulblazer	-	-	-	-	-	139,95	-	-	-	-
Space Griffon	-	-	-	-	-	-	-	-	-	179,95*
Space Pirates	-	-	129,95*	-	-	-	139,95*	-	-	-
Star Blade	-	-	129,95*	-	-	-	119,95	-	-	-
Star Trek Next Generation	79,95	139,95	-	-	i.V.	149,95	139,95*	-	-	-
Star Trek Starfleet Academy	-	i.V.	i.V.	-	i.V.	129,95	i.V.	-	-	-
Stargate	79,95*	129,95*	i.V.	-	-	149,95*	-	-	-	-
Story of Thor	-	129,95*	-	-	-	-	-	-	-	-
Street Racers	-	119,95*	-	-	-	129,95	-	-	-	-
Super Bomberman 2	-	119,95	-	-	-	119,95	-	-	-	-
Super Moto Cross	-	-	-	149,95	-	-	-	-	-	-
Super Probotector 2	79,95	119,95	-	-	-	i.V.	-	-	-	-
Super Streetfighter 2	-	159,95	-	-	i.V.	159,95	129,95	-	-	i.V.
Supreme Warrior	-	-	139,95*	139,95*	-	-	129,95	-	-	i.V.
Syndicate	-	119,95	i.V.	-	-	139,95	129,95*	i.V.	-	-
Theme Park	-	119,95*	i.V.	-	i.V.	139,95*	119,95	139,95*	-	-
Time Cop	-	-	-	-	-	139,95*	-	-	-	-
Toh Shin Den	-	-	-	-	-	-	-	-	-	179,95
Top Gear 3000 (MD = Teil 2)	-	119,95	-	-	-	139,95	-	-	-	-
True Lies	-	119,95*	i.V.	-	-	139,95*	-	-	-	-
Twin Goddesses	-	-	-	-	-	-	-	-	-	149,95
Ultima 7-1	-	-	-	-	-	149,95	-	-	-	-
Ultima Runes of Virtue 2	89,95	-	-	-	-	129,95	-	-	-	-
Uni Racers	-	-	-	-	-	129,95	-	-	-	-
Urban Strike	-	119,95	-	-	-	139,95*	i.V.	-	-	-
Val disere	-	-	-	-	-	139,95	-	109,95	-	-
Victory Goal	-	-	-	-	149,95	-	-	-	-	-
Viewpoint	-	119,95	i.V.	-	i.V.	139,95*	i.V.	-	-	-
Virtua Racing	-	149,95	-	149,95	189,95*	-	-	-	-	-
Virtual Hydlide	-	-	-	-	179,95*	-	-	-	-	-
Vortex	-	-	-	-	-	149,95	-	139,95*	-	-
Warsong 2	-	139,95*	-	-	-	-	-	-	-	-
Wing Arms	-	-	-	139,95*	189,95*	-	-	-	-	-
Wing Commander 3	-	-	-	-	-	-	139,95*	-	-	-
WWF Raw	79,95	129,95	i.V.	i.V.	i.V.	119,95	-	-	-	-

Unsere Mega-Hot-Line: 0171/540 87 63

11.00-20.00 h Versandtelefon

... PC ... PC-CD ... MAC ... MAC-CD ... AMIGA 500 ... AMIGA 1200 ... AMIGA CD 32 ... SATURN ... SEGA 32X ... MEGA DRIVE ... MEGA CD ... GAME BOY ... SUPER NES ... 3DO ... JAGUAR ... JAGUAR CD ... SONY PLAYSTATION ... COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS DEUTSCHLAND, USA, JAPAN ... MUSIK CD'S ... COMICS ... ANIME ... VIDEOS

Versandpauschale 10,50 DM - Express 8 DM - Versandkostenfrei ab 250 DM - Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software - Es gelten unsere AGB - Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten - i.V. bzw. *: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich - Anzeigenschluß 20.2.95. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.

Making of... Primal Rage



Wie entsteht ein hochkarätiger Prügelautomat? Auf den folgenden zwei Seiten wollen wir Euch anhand von *Primal Rage* etwas Licht ins mysteriöse Martial-Arts-Geschäft bringen.



Oben: Alle Mitglieder des Entwicklungsteams. Die Modelle bestehen aus Kugellagergelenken und viel Knetmasse.

Wer den Automaten *Primal Rage* einmal live miterlebt oder gar gespielt hat, wird es kaum noch erwarten können, bis die Heimumsetzungen endlich in den Ladenregalen stehen. Time Warner Interactiv wird ab September fast jedes 16/32/64-Bit-Konsolen-System mit der genialen Dino-Prügelei versorgen. Für die Lizenzrechte hat das renommierte Softwarehaus im Grunde nicht tief ins Geldsäckel greifen müssen, da der Konzern den alteingesessenen Spielautomatenhersteller 'Atari Games' bereits letztes Jahr komplett aufgekauft hat. Dennis Harper, der Producer von *Primal Rage*, erzählte uns die interessante Story, wie das ausgefallene Beat'em-Up-Spektakel von Anfang an entstand. "Ein Projekt von dieser Größenordnung nimmt insgesamt knapp zwei Jahre Entwicklungszeit in Anspruch. Zuerst wurde ein 30köpfiges Team gebildet, das mehr an eine Hollywood-Film-Crew erinnerte als an ein Automaten-Designteam. Diese ungewöhnliche Zusammensetzung kam nicht von ungefähr und war in unserem ausgearbeiteten Konzept ein wichtiger Bestandteil für den Erfolg des geplanten Produktes. Damit die Animationen der Kämpferfiguren so realitätsgetreu wie möglich auf dem Bildschirm aussehen, haben wir uns für das im Spezial-Effekt-Bereich angesiedelte Stop-Motion-Verfahren entschieden. Um damit die bestmöglichen Resultate zu erzielen, engagierten wir die beiden Hollywood-Trickfilm-Talente Pete Kleinow und Dan Platt, die bereits an vielen bekannten Filmprojekten beteiligt waren. Zur Realisierung der Stop-Motion-Technik werden äußerst bewegliche Miniaturmodelle benötigt. Von jeder *Primal Rage*- Spielfigur haben wir in mühevoller Kleinarbeit mehrere Modelle angefertigt,



Links seht Ihr, wie die letzten Feinarbeiten von einer Airbrush-Spezialistin durchgeführt werden. Das Endprodukt kann sich sehen lassen.



Oben seht Ihr ein Portrait der ganzen Monsterriege. Pete Kleinow, ein weiterer Hollywood-Veteran, macht gerade Stop-Motion-Aufnahmen.

die sich durch ein raffiniertes Kugellagerskelett in alle Richtungen positionieren ließ. Danach fehlte nur noch der richtige Farbanstrich mit ein wenig Latex verziert, und fertig war die gesamte Monstergilde. Der gesamte Ablauf des Verfahrens erwies sich als sehr aufwendig und enorm zeitraubend. Jeder einzelne Bewegungsvorgang des Charakters wird dabei mit einer hochtechnisierten Spezialkamera aufgenommen. Die entstandenen Bildfolgen (über 700 pro Figur!), transferierten wir dann in den Computer und setzten die Fotos wieder in der logischen Reihenfolge zusammen. Eine spezielle Entwicklungssoftware, die auf einem Apple-Macintosh-Computer läuft, übernahm den Rest der Animations-Berechnungen. Bereits nach kurzer Zeit bekamen wir ein verblüffendes Resultat zu sehen, die Figuren bewegten sich, als wären sie wirklich atmende Lebewesen. Von nun an arbeiteten alle Designer, Grafiker und Sound-Spezialisten eng zusammen. Außerdem wurde festgelegt, welche Hardwareanforderung benötigt wird. Die nackte Programmierzeit von *Primal Rage* betrug knapp ein Jahr, bis alles (Special-Moves, Hintergründe etc ...) aufs kleinste Detail unseren Anforderungen entsprach. Als wir mit dem Programmieren und der Hardware des Automaten fertig waren, stellten wir Prototypen in einige Spielhallen und beobachteten, wie die Spieler das Gerät aufnahmen. Wenn diese Leute sinnvolle Verbesserungsvorschläge hatten, versuchten wir, diese generell umzusetzen. Nachdem die Testphase beendet war, gingen die ersten *Primal-Rage*-Automaten in Massenproduktion. Die ersten Erfolgsmeldungen ließen nicht lange auf sich warten und haben unser ganzes Team sehr stolz gemacht. Mit *Primal Rage* stellten wir einBeat'em-Up auf die Beine, dem sicherlich ein Nachfolger gebührt, was aber firmenintern noch nicht entschieden ist." Ein ausführlicher Preview der Heimversionen folgt natürlich. *ws*



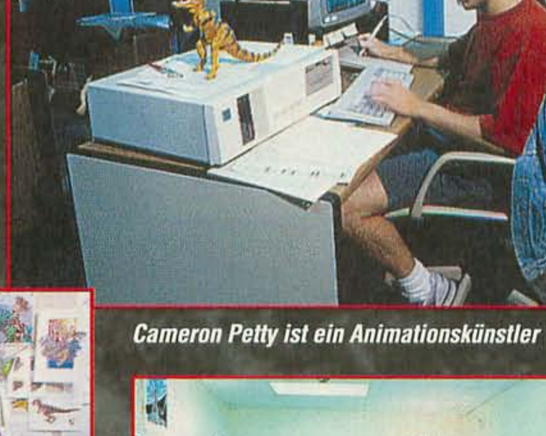
Sauron hat seinen Gegner niedergestreckt! Next Round!



Zuschauer werden gefressen, zwecks Energieauffrischung



Bei Primal Rage fliegen wahrlich die Dino-Fetzen.



Cameron Petty ist ein Animationskünstler





Jason Leong, umzingelt von seinen Skizzen. Rechts werfen wir einen Blick in das Entwicklungslabor.

Frank Kaun (links) und Dennis Harper (rechts) sind gleichzeitig die Producer und Programmierer von Primal Rage



Jump'n'Run-Fans unter den 3DO-Besitzern fühlten sich bisher zu Recht sträflich vernachläßigt, doch langsam keimt Hoffnung auf, denn *Gex* ist in Sicht!

Gex

Eigentlich wollten wir Euch an dieser Stelle *Wing Commander III* vorstellen, aber nachdem Electronic Arts die Veröffentlichung auf frühestens Mai verschoben hat, entschlossen wir uns kurzfristig, Euch den neuesten Hit von Crystal Dynamics zu präsentieren (Wing Commander III folgt in der nächsten Ausgabe, vorausgesetzt, EA schiebt es nicht wieder). Schon seit der letzten Sommer-CES in Chicago, wo Crystal Dynamics *Gex* zum ersten Mal vorstellte, gilt das Jump'n'Run mit dem niedlichen Gecko als Geheimtip unter 3DO-Freunden. Eigentlich hätte die grüne Echse schon seit Januar auf Euren Bildschirmen rumhüpfen sollen, doch auch Crystal Dynamics hatte mit einigen Terminproblemen zu kämpfen. Im April soll es aber definitiv soweit sein.



Der fette Säufer ist einer der Bosse (und kein VG-Redakteur)

Die tragische Story von Gex beginnt in Hawaii, wo der Kleine mit seiner Familie glücklich und zufrieden lebt. Die Tage verbringt er am Strand, nachts treibt er sich in den zahllosen Geckotheken rum. Eines Tages stirbt sein Vater, der für die NASA arbeitet, bei dem Versuch, Pudding in Schwerelosigkeit zu essen. Gex zieht sich völlig von der Außenwelt zurück und sitzt Tag und Nacht vor der Glotze. Magnum, Dr. Brinkmann und Al Bundy werden zu seinen besten Freunden. Auch der Umzug nach Kalifornien hilft ihm nicht, erst als sein Onkel Charlie stirbt und der Familie ein Vermögen hinterläßt, kommt Gex wieder zu sich. Doch der Schein trügt, während seine Familie Australien kauft und sich mit dem ererbten Reichtum vergnügt, zieht sich Gex in ein riesiges Haus auf Hawaii zurück und besorgt sich den größten Fernseher der Welt. Eines Tages sitzt er mal wieder vor der Glotze und schnappt sich unbewußt ein vorbeifliegendes Insekt, und schon passiert es. Das Insekt war eine Falle, Gex wurde von

Die Bongo-Trommeln dienen als Trampoline

Der böse Rex taucht schon im Vorspann auf und zieht Gex in die Filmwelt



◀ *Gleich mit zwei Schwetern, wie unfair*



Oben: Die Karte der Kung-Fu-Welt
Rechts: Zuerst legt Ihr den Sumo-Ringer um, dann benutzt Ihr ihn als Sprungbrett.

3DO - NEWS

Rex, dem Leiter der mächtigen Media Dimension Gesellschaft gefangen, der ihn zum neuen Firmenmaskottchen machen möchte. Er kann nur entkommen, wenn er sämtliche Fernsteuerungen findet und damit die verschlossenen Ausgänge öffnet.

Insgesamt kämpft Ihr Euch in *Gex* durch sieben Fernsehwelten: Friedhof, Cartoon, Dschungel, Mittelalter, Science-Fiction, Kung Fu und eine Geheimwelt bestehen jeweils aus sieben Stages, wobei im letzten Level immer ein Endgegner auf Euch wartet. Dazu kommen noch einige Bonusräume, wo Ihr Extras aufsammeln und Eure Lebensenergie auffrischen könnt. Auf dem Friedhof trefft Ihr unter anderem auf Frankensteins Monster, in der Kung-Fu-Welt legt Ihr Sumo-Kämpfer aufs Kreuz und benutzt deren fette Bäuche als Sprungbrett und im Mittelalter jagen Euch mit Lanzen bewaffnete Ritter. Als ausgewachsener Gecko kann sich Gex natürlich ohne Probleme an Wänden und Decken vorwärtsbewegen. Als Hauptwaffe benutzt die grüne Echse ihren Schwanz, mit dem sie auch Hindernisse beseitigt. Mit seiner langen Zunge nimmt Gex Extras auf, die Ihr überall in den Levels verstreut findet.

Viele der Figuren in *Gex* wurden mit SGI-Workstations animiert, die Bewegungen vor allem des kleinen Geckos wirken extrem flüssig und realistisch. Leider gerieten einige der Levels grafisch zu eintönig, speziell die Cartoon-Welt hätte ich mir etwas bunter gewünscht. Zum Sound läßt sich noch nichts sagen, denn der war bei unserer Vorversion noch sehr unvollständig. Dafür gehört das Intro zum Besten, was ich jemals gesehen habe. Ihr seht, wie das kleine Insekt durch Gex' Haus fliegt, wo es schließlich von der Echse gefressen wird. Kurz danach zieht es Gex in seine riesige Glotze. Fast allein wegen des genialen Intros lohnt sich der Kauf.

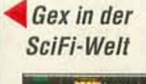


Die vier von Syndicate gehen nicht gerade vorsichtig mit ihren Feuerzeugen um

Große Unterschiede zur PC-Version bestehen nicht

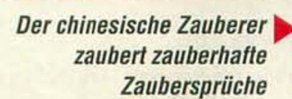
Syndicate

Eines der besten Action-PC-Strategiespiele erscheint nun endlich auch fürs 3DO. Im Auftrag eines Multikonzerns führt Ihr in *Syndicate* ein vierköpfiges Killer-Kommando an, dessen Aufgabe es ist, alle 50 Regionen der Erde unter die Fittiche zu bekommen. Angestrebt wird eine wirtschaftliche und politische Weltherrschaft (köstlich!). Rein optisch gesehen unterscheidet sich die 3DO-Version nur unwesentlich vom PC-Original. Sowohl der Menüaufbau, als auch die einzelnen Spielfunktionen wurden bis ins feinste Detail getreu übernommen. So habt Ihr beispielsweise die Möglichkeit, Steuerabgaben für die einzelnen Regionen nach Belieben festzusetzen (bei zu hohen Steuersätzen gibt's eine Revolte), Forschungsprojekte für hypermoderne High-Tech-Waffen einzuleiten oder die Söldner mit biomechanischen Körperteilen (Brust oder Keule?) auszustatten. Natürlich darf dabei die Blade-Runner-ähnliche Endzeitstimmung ebensowenig fehlen wie der unverkennbare Militär-Sound. Beides bekommt man u.a. im gerenderten Vorspann eindrucksvoll vorgeführt. Auf dem isometrisch angelegten Pixel-Schlachtfeld kommt noch ein gehöriger Anteil hochexplosiver Spannung hinzu, was den Adrenalinspiegel schnell in die Höhe schießen läßt. Wie sich das Ganze aber steuert, muß sich noch in einem Test zeigen (Stichwort: Levels aus der isometrischen Perspektive in Verbindung mit einem 3DO-Joypad). Aber das kann ja nicht mehr lange dauern. Laut Bullfrog soll das Spiel am 28. April erstmals in den Verkaufsregalen der Videospielgeschäfte stehen. *tet/rz*



Gex in der SciFi-Welt





Der chinesische Zauberer zaubert zauberhafte Zaubersprüche

SPIELREGELN

SO WERTEN WIR

Es ist nicht immer einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind allerdings erprobte Werkzeuge



Dirk

Liegt seit drei Tagen mit 39 Fieber im Bett und ist sogar zu fertig, um im Sitzen videozuspielen



Hartmut

Heizte zwei Wochen mit ´nem Beinahe-Platten teilweise über 220 km/h, ohne es zu merken



Ralf

Arbeitet zur Zeit an seiner Diplomarbeit (Mathematik). Redet immer öfter unverständliches Zeugs.



Wolfgang

Wolfgangs Leben verläuft z. Zt. derart stinklangweilig, daß es ihm schon selber ganz übel ist





Tet

Ging nach drei Tagen mit A-Train pleite und will jetzt doch nicht mehr Bürgermeister werden.



Robert

War am Sonntag in einem dubiosen Film-Preview und wartet sonst auf seine 4000-DM-Couch.



Jan

Macht jetzt doch noch den 1er-Führerschein, nachdem er fast geschnappt worden wäre.



Manni

Sieht neuerdings viel viel ausgeruhter aus, nachdem er nicht mehr auf alten Säcken pennt.

Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spiel--spaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

Nintendo

Platz	Titel	System
1	(1) Donkey Kong Country	SNES
2	(2) Super Mario Land III	Game Boy
3	(6) Der König der Löwen	SNES
4	(7) Secret of Mana	SNES
5	(4) Donkey Kong	Game Boy
6	(3) Die Schlümpfe	Game Boy
7	(-) Super Mario All Stars	SNES
8	(neu) WWF Raw	SNES
9	(9) Super Mario Land II	Game Boy
10	(8) Die Schlümpfe	SNES

Sega

Platz	Titel	System
1	(1) Der König der Löwen	Mega Drive
2	(3) FIFA Soccer U95	Mega Drive
3	(2) Sonic & Knuckles	Mega Drive
4	(4) NHL Hockey U95	Mega Drive
5	(neu) WWF Raw	Mega Drive
6	(neu) Soleil	Mega Drive
7	(9) Earthworm Jim	Mega Drive
8	(6) Urban Strike	Mega Drive
9	(10) Mickey Mania	Mega Drive
10	(5) Sonic III	Mega Drive

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Plazierung des Vormonts.

VG-Leser Top 10

Platz	Titel	System
1	Donkey Kong Country	SNES
2	Earthworm Jim	MD/SNES
3	Indiziert	MD/SNES
4	Ridge Racer	Playstation
5	Super Street Fighter II Turbo	3DO/SNES
6	Doom	Jaguar/32X
7	Secret of Mana	SNES
8	Final Fantasy 3	SNES
9	Street Racer	SNES
10	NAB Jam T. E.	SNES

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Die zehn besten Tests

Platz	Titel	System	Wertung
1	Super Street Fighter 2 Turbo	3DO	93
2	Return Fire	3DO	85
3	FIFA Soccer	3DO	85
4	Shanghai	3DO	84
5	Theme Park	3DO	82
6	Lemmings	3DO	81
7	Incredible Machine	3DO	81
8	Rebel Assault	3DO	81
9	Fatal Fury Special	Game Boy	81
10	80 3DO* Road Rash	3DO	80

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

Die Hits der Redakteure



spielt zur Zeit: Ridge Racer, PS mit Nejicon
hört zur Zeit: Rose Tattoo/Limited Edition
Film-Favorit: Star Trek – Generations



spielt zur Zeit: Earthworm Jim MCD
hört zur Zeit: Greenday/Basket Chase
Film-Favorit: Dumb & Dumber



spielt zur Zeit: Streetfighter II Turbo, 3DO
hört zur Zeit: Green Day/Dookie
Film-Favorit: Keiner liebt mich



spielt zur Zeit: Uniracers, SNES
hört zur Zeit: Cranberries: No need to argue
Film-Favorit: Stargate



spielt zur Zeit: Mega Man X2, SNES
hört zur Zeit: The Ganga Crew/Computer Ice
Film-Favorit: Before Sunrise



spielt zur Zeit: Cannon Fodder, Jaguar
hört zur Zeit: Aphex Twins, Colonisation
Film-Favorit: Nell mit Jody Foster



spielt zur Zeit: Raiden Project, Playstation
hört zur Zeit: Snakebite/Slash
Film-Favorit: Stargate



spielt zur Zeit: A Train 4, Playstation
hört zur Zeit: Dancefloor Jazz Vol. 3
Film-Favorit: Before Sunrise

Musikhits des Monats

Platz	Interpret	Titel
1	Vangelis	1492 –Conquest of Paradise
2	The Cranberries	No Need to Argue
3	Mark´ Oh	Never Stop that Feeling
4	The Kelly Family	Over the Hump
5	Westernhagen	Affentheater
6	Simple Minds	Good News from the Next W.
7	Sting	Best of 84-94
8	Bon Jovi	Cross Roads
9	Green Day	Dookie
10	Van Halen	Balance

Quelle: VG

Kinohits des Monats

1. **Star Trek – Generations**, mit P. Steward, William Shatner
2. **Richie Rich**, mit Macaulay Culkin
3. **Enthüllung**, mit Demi Moore, Michael Douglas
4. **Der König der Löwen**, Zeichentrick
5. **Der bewegte Mann**, mit Katja Riemann, Til Schweiger
6. **Keiner liebt mich**, mit Maria Schrader
7. **Nich´ mit Leo**, mit Jürgen von der Lippe
8. **Forrest Gump**, mit Tom Hanks
9. **Am wilden Fluß**, mit Meryl Streep
10. **Quiz Show**, mit John Turturro

Quelle: VG

MAILOMANIA

Computerspiele

Nach den einseitigen Meinungen im März-Heft zum Thema "Stirbt der Videospielmarkt, weil alle zu Computern wechseln?" muß ich natürlich eingestehen, daß diese überwältigende "Pro Videospiel"-Tendenz in einem reinrassigen Videospielmagazin absehbar war. Die abgedruckten Briefe waren aber nicht etwa tendenziös ausgesucht, sondern spiegeln tatsächlich die vorherrschende Lesermeinung wider. Natürlich lesen eingefleischte PC-Puristen erst gar nicht VIDEO GAMES und haben demnach auch nicht geantwortet. Damit wir gerechterweise auch einen Blick auf die andere Seite der Medaille werfen, gebe ich vorab einige Gedanken wieder, die ich aus Diskussionen mit diversen PC-Jüngern gewonnen habe. Ein Aspekt z. B., mit dem gerne gegen Videospiele argumentiert wird, ist das in Teilen Deutschlands offensichtlich ziemlich frustrierende Videogames-Titelangebot im Handel. Der Markt bietet weltweit zwar eine ausreichende Vielfalt neuer Titel, doch die Neuerscheinungen gibt's eben nicht überall zu kaufen. Das hat damit zu tun, daß Videospiele nicht nur in der Herstellung, sondern auch in der Distribution ungleich kostenintensiver und risikoreicher sind als Computerspiele. Manch ein Händler hat sich aus dem Videospielgeschäft zurückgezogen, weil ihm die Margen (die Gewinnspannen) viel zu gering wurden, als daß er noch davon hätte leben können. Das Hauptgeschäft machen ein paar Große, und deren Titelvielfalt ist insgesamt zu klein. Zitate: "Was nützen mir die schönsten Spielereviews, wenn ich die Spiele nirgends kaufen kann?". Oder: "Wenn ich ins Kaufhaus gehe, stehen da ellenlange Computerspielregale mit den dollsten Titeln und Verpackungen. Bei den Videospielen findet man dagegen nur relativ olle Kamellen, die zudem im Schnitt 50 bis 70 Mark mehr kosten als Computerspiele. Da packt einen der Frust. Außerdem hat man an einem komplexen Computerspiel sowieso zehnmal länger Freude als am umfangreichsten Modul." Ein weiterer Gedanke: "Die Deutschen sind halt Technik-Freaks und Frickler. Es ist gar nicht so entscheidend, daß ein PC viel komplizierter ist als eine Konsole. Betriebssystem und Speicherkonfiguration in den Griff zu kriegen, macht ja gerade den Reiz aus, das ist fast wie ein Teil vom Spiel. In den 70er Jahren haben die Leute an ihren Stereoanlagen oder der Eisenbahn gebastelt, heute schrauben sie eben am Computer oder schneiden Videos selber". Und: "Viele Deutsche lassen sich nicht so ohne weiteres einen amerikanischen oder japanischen Spielegeschmack aufdrängen. Warum z. B. sind Handelssimulationen oder Fußballmanager hauptsächlich in Deutschland so erfolgreich? Weil (nur) die Deutschen auf sowas stehen! Ein "Bundesliga Manager Professional" hat sich wie irre verkauft. Sowas hätte in den USA nicht die Spur einer Chance, in Japan vielleicht." Oder: "Fast jede Softwarefirma kann es sich leisten, Computerspiele zu produzieren, vor allem auf CD-ROM. Aufwendige Videospielmodule dagegen können sich heute nur noch die größeren Firmen leisten – und dann müssen sie immer noch eine effektive Distribution aufbauen."



Ahhrgl! Nur noch ein paar Briefchen mehr und die Zahl der Einsendungen zum Forumthema "Computer- oder Videospiele" wird vierstellig. Mille Grazie für die letztlich überwältigende Beteiligung – trotzdem wird's jetzt mal wieder Zeit für ein neues Thema.

Es folgen jetzt einige Auszüge aus dem zweiten Schub Leserbriefe zum Forumthema.

Leider habe ich mir vor vier Monaten einen 486 DX2/66 für drei Azubi-Gehälter gekauft, was ich bis heute bereue. Wer spielen will, sollte sich eine Konsole kaufen. Die kann nicht abstürzen, und nach dem Einschalten geht der Spaß sofort los. Den PC muß man booten, auf das Spiel konfigurieren, den Kopierschutz eingeben und im letzten Level schmiert die Kiste dann trotzdem ab. Die heutigen Systeme sind so komplex, daß selbst die Entwickler den Überblick verloren haben. Sie bringen lieber schon den nächsten Standard auf den Markt, als die Fehler der alten Generation auszumerzen. Die meisten User verbringen mehr Zeit damit, an ihrer Konfiguration zu basteln, sie zu optimieren und zu erweitern, als damit zu spielen oder zu arbeiten.

Andreas Wenzel, Lauenau

Die Zeit, in der Videospiele als Kinderkram bezeichnet wurden, neigt sich langsam aber sicher dem Ende entgegen. Spätestens mit Sonys PSX oder Nintendos Ultra 64 werden sich auch Erwachsene dafür interessieren, wenn sie sehen, welche Leistung ihr zehnjähriges Kind da zu Weihnachten für relativ wenig Geld unter dem Tannenbaum stehen hat.

Oliver Krüger, Siegburg

In letzter Zeit wird öfters betont, wie teuer doch die Anschaffung der neuen Konsolen sei und wie sehr die Hersteller den armen Kunden immer wieder das sauer verdiente Geld aus der Tasche ziehen. Das mag wohl richtig sein, aber woher haben sie es denn gelernt? Von den Kollegen aus der Computerbranche. Und die sind in dieser Kunst schon ein ganzes Stückchen weiter...

Christof Zölfl, Dortmund

FORUM

Neuerdings tauchen immer öfters Computer- oder Videospiele auf, in denen eine Firma mehr oder weniger plump Schleichwerbung betreibt. Seit "Multimedia" als Geheimtip gilt, stürzen sich die Werbetreibenden wie wild auf alles, was auf Modul, Diskette oder CD zu haben ist. Ein typisches Beispiel neueren Datums ist Konamis *Biker Mice from Mars*, in dem alle Nase lang Snickers-Werbung auftaucht. Unauffälliger bzw. besser gestaltet sind da schon das McDonalds-Spiel *Treasure Island Adventure* oder die 7up-Werbung *Cool Spot*. Unsere Frage: **Stört Werbung in Videospielen? Ist Werbung egal, wenn das Spiel gut ist? Wie wäre es, wenn durch Werbung die Module billiger würden? Wie müßte Werbung aussehen, die nicht stört?**

Auf einem PC lassen sich zwar sehr schnelle und grafisch aufwendige Spiele realisieren, doch mit dem Aufwand steigt schon wieder der Bedarf nach noch schnellerer Hardware. Irgendwann werden die Kunden keine Lust mehr haben, immer öfter für teures Geld nachzurüsten.

Stefan Wolter, Delmenhorst

Sicher hat der PC eine Menge Vorteile, doch reduziert man seine Fähigkeiten aufs Spielen, bleibt vor allem der hohe Preis. Noch größer ist allerdings das Problem der aufwendigen Benutzerführung. Das notwendige Know-how läßt sich nämlich nicht so einfach mitkaufen, das muß man sich mühsam erarbeiten.

David Mayr, A-Linz

Vor vier Jahren habe ich mit einem 286er, einer 40er Platte und einem MB Ram angefangen. Damals war das ein recht nobles Gerät. Nicht lange danach kam das Mega Drive. Für den PC kaufte ich nach und nach eine Soundkarte, eine größere Festplatte, erst vier, dann acht MB RAM, schließlich ein 486DX2-Board. Das war letztes Jahr und spätestens übernächstes Jahr kann ich auch das in die Tonne treten. Mein Mega Drive dagegen ist noch heute im Prinzip nicht wegzudenken. Wer sich jetzt mit einer Playstation oder einem Saturn eindeckt, dürfte bis Ende dieses Jahrtausends bedient sein. Mal sehen, ob man dann noch stolz sein kann, einen Pentium zu besitzen...

Nikolai Gretschuskin, Berlin

Ich kenne eher Leute, die sich zusätzlich zu ihrem Computer eine Konsole anschaffen.

Georg Turban, Flörsheim

PCs mutieren immer mehr zu Spielcomputern. Mal ehrlich: wer arbeitet denn wirklich daheim mit dem PC? Pappi kauft seinem Sohnemann doch lieber einen "richtigen" Computer für 2000 Eier, womit er "arbeiten" kann als eine Spielkonsole, die den Kleinen von den Hausaufgaben fernhält. Diesen Umstand nutzen viele Kids, und wünschen sich statt einer Konsole (die sie nie bekommen würden) einen Computer. Die meisten Eltern fallen auf den Trick rein, und das ist nicht gut für die Konsolen.

Ryan Hood, Kreuzau

Der größte Vorteil auf dem PC liegt darin, daß man Spiele kopieren kann, ohne strafrechtlich verfolgt zu werden. So spart man zwischen 60 und 170 Mark pro Spiel.

Pablo Dominguez, Troisdorf

Achtung: Kopien zu benutzen, ohne das Original zu besitzen, ist auf dem PC genauso illegal wie auf Konsolen! Sollte Dir jemals einer auf die Schliche kommen, erlebst Du nicht nur eine polizeiliche Hausdurchsuchung, Du bist auch alle Deine Geräte auf Nimmerwiedersehen los, und hast ein unangenehmes und kostspieliges Gerichtsverfahren am Hals. Gleiches gilt für "Nutzer" sog. Backupsysteme!

Für ein Konsolenspiel zahlt man im Schnitt 50 Märker mehr als für ein Computerspiel. Das ist der einzige Punkt, an dem es kritisch wird, denn wenn ich zum Arbeiten ohnehin einen PC brauche, ist die Hardware ja zwangsläufig vorhanden. Wenn die Spiele dann auch noch billiger und besser sind als auf Konsolen, können Nintendo & Co. einpacken!

Oliver Lange, Marburg

Ich bin seinerzeit vom Computer auf Konsole gewechselt, weil mich lange Ladezeiten, Viren, defekte Disketten, unverständliche Fehlermeldungen und anderer Mist tierisch genervt haben. Auf mich wirken Module einfach betörend...

Levin Röhrig, München

Mit einer Konsole kann man für wesentlich weniger Geld mindestens den gleichen Spaß haben wie auf einem PC!

Tobias Scharte, Salzkotten

Wer nur zocken will, kauft sich eine Konsole, wer nebenher auch Anwendungsprogramme nutzen will, kommt gar nicht am PC vorbei.

Thomas Szedlak, Pforzheim

Wer nicht ein- bis zweitausend Mark pro Jahr in seinen PC steckt, kann die neuesten Spiele erst gar nicht spielen. Das ist mir zuviel.

Lars Kugolowski, Schwarzenbek

Der PC macht es den Entwicklern nicht gerade leicht, etwas Handfestes auf die Beine zu stellen. Zwar gibt es mit dem Betriebssystem einen sogenannten Standard, doch durch die höchst unterschiedlichen Komponenten kann einem keiner garantieren, daß ein Spiel, das auf der Entwicklungsmaschine traumhaft lief, auf dem hauseigenen Gerät überhaupt zu genießen ist. Führt man sich vor Augen, wie die Hardwareanforderungen allein im letzen Jahr gestiegen sind, kann man nur noch vom Trio Infernale Intel-Microsoft-Spieleindustrie sprechen.

Hans-Jörg Stangor, Düsseldorf

Seit ich mein SNES besitze, spiele ich am PC merklich weniger, inzwischen fast überhaupt nicht mehr. Ich nutze ihn dagegen intensiv für die Schule, für Briefe, zur Programmierung...

Ole Begemann, Detmold

Das Spielen mit dem Joypad macht einfach mehr Spaß!

Jürgen Hager, A-Wien

Zwei Hefte

Warum bringt ihr nicht zwei Ausgaben pro Monat, und zwar eine für 8- und 16-Bit-Konsolen und eine für Neo Geo, Saturn und die neuen Geräte? Ich war von Ausgabe 2/95 schwer enttäuscht, als ich im Testteil nur drei Spiele für Mega Drive fand. Was soll ich mit einem Heft, in dem von 118 Seiten nur zwei bis 16 Seiten für mich interessant sind? **Markus Leupold, Neukirchen**

Was können wir dafür, wenn fürs Mega Drive nicht in jeder Ausgabe gleich viel aktuell ist? Sicher könnte man noch den einen oder anderen Import mehr testen, doch Importe gibt´s eben nicht überall zu kaufen. Wir würden ja sehr gerne zwei VIDEO GAMES rausgeben. Das wäre redaktionell zwar optimal, ist aber wirtschaftlich nicht tragfähig. Weil der 8-Bit-Markt so gut wie tot und der 32- bzw. 64-Bit-Markt in Deutschland (fast) noch nicht vorhanden ist, bekämen wir kaum Werbung in die Hefte, hätten aber doppelte Herstellungskosten. Und ganz ohne Werbung würde jedes Heft mehr als zehn Mark kosten. So oder so würde die Auflage jeder Ausgabe für sich allein gesehen sinken, selbst wenn die von beiden Heften zusammen höher läge als jetzt. Der Game Boy als Handheld ist natürlich noch lange nicht tot, doch der typische Game-Boy-Besitzer liest leider kaum Fachzeitschriften. Dieser Riesenmarkt geht nahezu komplett an der Fachpresse vorbei. Und schließlich sind neue Informationen über ein einziges Konsolensystem gar nicht so einfach in beliebiger Menge verfügbar, wie wohl einige Leser annehmen. Jede zusätzliche Information, jeder Tip und jedes neue Gerücht kostet vor allem Zeit und damit Geld. Und beides ist beim Zeitschriftenmachen bekanntlich knapp. Die Spieleindustrie wirft uns die News natürlich nicht nach. Was offiziell verbreitet wird, taucht zwar brav überall in der Fachpresse auf. Jede Information darüber hinaus muß man jedoch mühsam erarbeiten. Ab einem bestimmten Punkt wird eine Meldung so aufwendig in der Recherche, daß das nicht mehr von einem Redaktionsteam von fünf bis sechs Leuten innerhalb des knappen Zeitrahmens zu realisieren ist. Das kann vielleicht ein SPIEGEL, der eine feste Redaktion von über 100 Mann beschäftigt und außerdem in der ganzen Welt Korrespondenten sitzen hat. Aber der SPIEGEL verkauft auch das Zehnfache von VIDEO GAMES – wöchentlich. Zurück zum Thema: Die Spielehersteller konzentrieren ihre Releases mittlerweile fast ausschließlich auf Weihnachten bzw. die Zeit kurz davor und danach. Vor allem im Frühjahr und Sommer erscheinen dagegen weit weniger Titel als wir testen könnten bzw. gerne würden. Wenn wenig Tests und viele Vorberichte im Heft erscheinen, hat das also nix damit zu tun, daß wir´s nicht blicken, sondern damit, daß es außer Importen wenig Offizielles gibt. Schaut Euch mal die Konkurrenz an: Wer ein systemabhängiges Sega- oder Nintendo-Magazin in der materialtechnisch dünnen Saison zu füllen hat, walzt entweder einzelne Spiele bis zum Erbrechen aus (selbst wenn sie gar nicht so doll sind) oder müllt irgendwelches szenefremde Zeugs ins Heft. Wer da drauf steht, darf gerne "fremdgehen". Die erfolgreichsten Magazine der deutschen Videospielszene bieten jedenfalls einen Mix aus allen Systemen, selbst auf die Gefahr hin, daß sie mal für das einzelne Gerät nicht übermäßig viel zu bieten haben. Uns kommt´s auf den großen Überblick an. Daß wir mit diesem Info-Cocktail nicht sooo falsch liegen, sagen unsere Verkaufszahlen. Sobald sich das ändert, können wir ja wieder drüber reden...

Schneller!

Wie lange braucht eigentlich ein Durchschnittsspieler für ein Spiel wie Star Trek TNG? Kaum hatte ich das Spiel durch und die Paßwörter abgekritzelt, standen sie schon in der Video Games.

Bernd Barnstorf, Krefeld

Bis ein Tip im Heft steht, ist er schon mindestens drei bis vier Wochen alt, wegen der Produktionszeiten. Unsere Top-Tips-Lieferanten lösen das Problem bereits so professionell wie Buchkritiker: Sobald was Neues erscheint (was sie natürlich genau wissen), stehen sie beim Händler Schlange und greifen ein Exemplar ab. Anschließend ist die eine oder andere durchgezockte Nacht fällig, in der bereits fleißig Notizen gemacht und Karten gezeichnet werden. Schließlich ist Geschwindigkeit bares Geld. Für ein Spiel wie Star Trek TNG braucht ein Tips-Profi keine zwei Tage.

Virtua Racing

Das Testergebnis von Virtua Racing Deluxe für 32X ist ja annehmbar, aber mich stört diese unverschämt freche Grafik-Bewertung. Daß Ihr es mit 43% abschneiden laßt, hätte ich nicht erwartet!

Sascha Berger, Germering

(und 274 andere aufmerksame Leser)

Natürlich war das ein superärgerlicher Fehler im Heft. Wie die falsche Wertung in den Wertungskasten kam, wissen die Götter. Ich beginne, an Gespenster zu glauben, oder ich bin öfters mal im Delirium und merk's nicht. **Jedenfalls lag unsere Grafik-Wertung natürlich niemals bei 43% sondern bei 79%.** Das sei an dieser Stelle ganz offiziell berichtigt. VR für Mega Drive erhielt seinerzeit 78%. VR Deluxe auf dem 32X sieht zwar eine Klasse besser aus als das 16-Bit-VR, doch für einen Grafik-Classic reicht's trotzdem noch nicht, berücksichtigt man den Umstand, daß die VR-Deluxe-Grafik auf dem 32X läuft und trotzdem kleine Fehler enthält, die ich ja im Text beschrieben habe. Außerdem landete Namco just zu diesem Zeitpunkt mit Ridge Racer einen Paukenschlag in puncto Grafik und Geschwindigkeit bei Rennspielen – wenn auch auf CD-Basis – aber auch auf einem 32-Bit-Gerät. Einige Leser haben ferner richtig bemerkt, daß sich der Replay-Mode im Gegensatz zum Testtext sehr wohl

per Druck auf A, B und C unterbrechen läßt. Der Fehler kam nicht daher, daß ich nicht lesen kann, sondern daher, daß ich beim Test keine Anleitung hatte, sondern lediglich eine nackte Platine.

Tetris

Vor fünf Jahren habt Ihr dem Game-Boy-Spiel Tetris 96% gegeben, die höchste Wertung aller Zeiten. Final Fantasy Legend 2 dagegen nur 79%. FF2 ist wesentlich umfangreicher, abwechslungsreicher, fesselnder, spannender und speicherbarer als Tetris. Es hat auch viel bessere Musik. Ich würde Tetris nie stundenlang spielen, dazu ist es viel zu eintönig. Wieviel würdet Ihr dem Tetris für Game Boy heute geben?

Tobias Partetzke, Neu Wulmsdorf

Deine Frage ist rein hypothetisch, also antworten wir entsprechend. Zunächst ist die Frage, ob man sich mit Tetris totspielen kann oder nicht, wie immer und überall reine Geschmacksache. Fakt ist, daß Tetris seinerzeit eine regelrechte Klötzchen-Hysterie auslöste und so oft wie kaum ein anderes Spiel gekupfert, geklaut und nachprogrammiert wurde. Tetris trug ganz entscheidend zum weltweiten Siegeszug des Game Boy bei und war z. B. eines der wenigen Spiele, die nicht nur fast ausschließlich Jungs, sondern auch jede Menge Mädchen begeisterten. Damals ging die extrem hohe Wertung voll in Ordnung, denn Tetris hatte nicht nur den nötigen Suchteffekt, sondern war obendrein noch etwas völlig Neues, eine der höchst seltenen echten Videospiel-Innovationen, ein Geniestreich. Tetris kam völlig ohne aufwendige Grafik und Sound aus, glänzte allein durch seine überragende Spielidee. Trotz des geradezu primitiven Aufbaus stellte Tetris höchste Anforderungen an Konzentration, Geschicklichkeit und räumlich-geometrische Intelligenz und war zudem noch ausschließlich auf elektronischen Spielgeräten realisierbar. Zur Frage, wie wir heute werten würden: Schau mal scherzeshalber nach, wie wir sehr gute Tetris-Clones wie *Bombliss*, *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* oder *Wild Snake* werten. Die kriegen zwar hohe Noten, weil sie tierischen Spaß machen, es sind aber trotzdem Tetris-Clones, die Idee war einfach schon da. Würde Tetris heute neu auf den Markt kommen und gäbe es noch kein vergleichbares Spiel, hätte es auch heute die besten Chancen, 96% abzuräumen. Spielspaß ist doch nicht zwingend von Grafik, Sound oder Modulgröße abhängig! Und FF2 irgendwie mit Tetris zu vergleichen, ist ganz unmöglich. Wie ging noch gleich der Spruch mit den Äpfeln und den Birnen?

Koa Bayer ned

Es wär' echt geil von aich, wenn Ihr in da nechstn Zeit ane 3D-Bilda obdruckn kentats. A Onregung zum Beispül wär "VIDEO GAMES" in 3D. I hob in ondaran Zeitschriftn schon sobos gsegn. Do hob i ma gedocht, wiaso kennts denn Ihr nit a sobos mochn?

Andreas Petschnig, A-Eisenkappl

A geh, do muast scho a andas Blattl kaffa! Mia san doch koa Magischs Aug ned! Mia san a woschechde Viddeospuizeitschrift, host me!



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Leserforum
Postfach 1304
85531 Haar/München

Nichts als Ärger

Mit einer Anzeige in einem Fremdmagazin fing der ganze Ärger an. Angeboten wurden gebrauchte Videospiele zu annehmbaren Preisen. Daß es sich hierbei um rechtswidrige Raubkopien handelte, konnte ich weder der Anzeige, noch dem anschließenden Telefonat entnehmen. Ein recht merkwürdig klingender Mann mit dem Namen Kenneth Ludwig meldete sich bei meinem ersten Anruf und bot mir aktuelle, gebrauchte Games (u.a. Sonic & Knuckels, VR Stalker und Nova Storm) für mein Mega Drive und mein 3DO an. Ich bestellte und erhielt kurz darauf die Sendung per Nachnahme. Doch zu meinem Entsetzen stellte ich fest, daß es sich hierbei ausschließlich um Raubkopien (Disketten für das Mega Drive und kopierte CDs für das 3DO) handelte. Umgetauscht gegen Geld wurde die Ware nicht und zwar mit der Begründung, daß die Kopien genausogut, wie die Originale seien. Auf Kompromisse wurde ebenfalls nicht eingegangen, sondern einfach aufgelegt. Bei weiteren Anrufen bekam ich nur noch einen Anrufbeantworter zu hören und mein schwerverdientes Geld war erst mal futsch. Da mir bislang keiner helfen konnte, bitte ich Euch um Rat. Habe ich mich strafbar gemacht? Sehe ich mein Geld jemals wieder? Was soll ich mit den Kopien machen? Kann mir ein Anwalt helfen?

Vorsicht:
Telefonnummer des Anbieters:
06128/233 37 &
0172/2179221.

Robert Eschweiler, Mannheim

Überall, wo Geld zu machen ist, tauchen schnell schwarze Schafe auf, die für möglichst wenig Leistung ein möglichst großes Stück vom Kuchen abhaben wollen. Was hier vorliegt, ist astreiner Betrug. Was soll jemand mit Mega-Drive-Disketten anfangen, der kein Laufwerk besitzt? Das ist ungefähr, wie wenn jemand ein Kochgeschirr bestellt und eine Bastelanleitung für Papierschiffchen erhält. Um Dein Geld wiederzubekommen, gibt es eigentlich nur einen Weg: Du schnappst Dir die ganzen Raubkopien und alles, was Du an Material finden kannst (Telefonnummern, Nachnahmebeleg, Absender usw.) und gehst damit zur Polizei. Da Du bei der Bestellung ja nicht gewußt hast, daß Du Raubkopien erhalten würdest, hast Du Dich noch nicht strafbar gemacht. Auf der Wache stellst Du dann Strafanzeige gegen Kenneth Ludwig (bzw. "unbekannt", da das sicher nicht sein richtiger Name ist). Damit erhöhst Du nicht nur die Chancen, Dein Geld wiederzusehen, Du bewahrst auch andere davor, demselben Betrüger aufzusitzen. Falls Du Rechtsbeistand von einem Spezialisten brauchst, melde Dich doch mal bei:

Anwaltskanzlei
Gravenreuth und Partner
Schwanthalerstraße 3
80336 München
Tel.: 089/5960 87.

Diese Kanzlei hat sich auf Mediengeschichten spezialisiert und kann Dir sicher weiterhelfen.

Generell solltet Ihr größte Vorsicht bei allen Anzeigen walten lassen, bei denen relativ neue Spiele gebraucht und billig angeboten werden. Bestellen solltet Ihr nur schriftlich und dabei darauf achten, daß Ihr für spätere Reklamationen eine Adresse des Händlers habt. Das dauert zwar etwas länger, als die Bestellung per Telefon, ein gesundes Mißtrauen bewahrt Euch jedoch eher vor finanziellem Schaden als Ungeduld. Wenn Vorauskasse verlangt wird, solltet Ihr lieber sofort die Finger davon lassen. Wenn der "Händler" das Geld erst einmal hat, ist es meist zu spät. Wie man sieht, ist leider auch der Weg über Nachnahmesendungen nicht sicher. Worauf solche Betrüger spekulieren, ist, daß die erschwindelten Beträge so gering sind, daß der Betrogene eben nicht zur Polizei geht. Wenn Ihr auch zu den Opfern gehört (und wenn's "nur" um 50 Mark geht), zeigt den Kerl an und versorgt die Polizei mit allen Informationen, derer Ihr habhaft werden könnt. Nur so kann man dieser Abzocke an finanzschwachen Kindern und Jugendlichen Einhalt gebieten. Der Markt mit gebrauchten Spielen ist eine preisgünstige und willkommene Alternative zum Neukauf und diese Möglichkeit solltet Ihr Euch nicht von einigen Trickbetrügern kaputtmachen lassen. Deshalb: **Wehrt Euch!**



"Soll ich mir die Play Station, den Saturn oder das Neo Geo CD kaufen?" höre ich immer und immer wieder. Was die meisten dabei vergessen, ist, daß Ihr immer noch das gute, alte Neo Geo vor Euch habt (eine mit Custom-Chips aufgebohrte 16-Bit-Konsole). Keine Frage, der Preisunterschied zwischen Modul und CD macht das Neo Geo CD inzwischen sehr interessant.

Speicherprobleme

Ich habe ein Problem bezüglich neuer Spiele und dem Action Replay 2. Die Speicherfunktion funktioniert nicht, egal, ob ich sie einschalte, oder nicht. Ich bin ein großer Fan von Adventure-Spielen. Meistens muß ich früher oder später das Action Replay benutzen, wenn ich das Spiel durchspielen möchte. Sicherlich bin ich nicht die einzige, die öfters ein Action Replay benötigt. Aber bei Secret Of Mana, Illusion Of Gaia, Final Fantasy 3 und Lufia kann man nicht abspeichern. Das wär ja nicht soo schlimm, aber alle anderen, vorher gespeicherten Spielstände werden auch gelöscht. Das Modul Donkey Kong Country verwechselt das Action Replay mit einer Kopierstation. Dank Eures Codes aus der letzten Ausgabe ist dieses Problem zwar zu lösen, die Spielstände sind aber trotzdem alle weg. Ist das etwa eine neue Gemeinheit der Hersteller, um den Spielern das Action Replay madig zu machen?

Melanie Klapp, Bochum

Ich glaube nicht, daß die Hersteller der Spiele da eine böse Absicht hegen. Die Spielstände, sprich Daten, die in einem speziellen Speicherbereich abgelegt werden, liegen anscheinend bei verschiedenen Modulen an unterschiedlichen Adressen.

Einige davon werden dann vom Action Replay ebenfalls belegt und die dort gespeicherten Informationen überschrieben. Vielleicht nimmt sich Dataflash dieses Problems an und entwickelt ein Action Replay, das erkennen kann, welche Speicherstellen vom Modul benutzt werden. Bekannt ist darüber allerdings noch nichts.

Neo-Geo-Adapter

Als ich neulich auf einem An- und Verkauf war, traf ich einen Freund, der erzählte, daß er in den Staaten einen Adapter gekauft hätte, mit dem man Neo-Geo-Spiele auf dem Super Nintendo spielen kann (Kostenpunkt: 500 Dollar). Da mich das Neo Geo sehr fasziniert und meine Eltern mir keines kaufen wollen, würde für mich ein Traum in Erfüllung gehen, wenn ich diesen Adapter irgendwo bestellen könnte.

Oliver Groehl, Flensburg

Da flunkert aber einer ganz gewaltig! Warum sollte jemand 500 Dollar für einen Adapter ausgeben, wenn er dafür ein ganzes Neo Geo kriegt? Allerdings existiert tatsächlich ein solcher Adapter, er ist aber viel billiger. Das Gerät reduziert Farbdaten und Sound des aufgesteckten Neo-Geo-Moduls auf SNES-Niveau. Der Adapter kostet 120 Mark, der derzeit einzige deutsche Importeur bietet aber bis zum 1. April einen Subskriptionspreis von 98 Mark an. Den Adapter gibt's bei **Bullet Proof Software (BPS), Am Michaelshof 8, 53177 Bonn**. Weil wir gerade bei System-Adaptern sind – Sega plant tatsächlich einen echten Saturn-Adapter für das Mega CD. Laut Hersteller sollen lediglich bei den Farben einige Einbußen zu verzeichnen sein. Als Goodie soll jedem Adapter *Virtua Fighter* beiliegen. Tests sind geplant!

Ans Netz, aber richtig!

Ich habe mir aus Japan eine Play Station importiert. Als ich die Konsole zu Hause anschließen wollte, ergab sich ein Problem: Der Netzstecker paßt nicht (zwei flache Kontakte, die zu nahe zusammenstehen). Ich möchte nichts kaputtmachen (die Kiste war ganz schön teuer) und deshalb frage ich lieber erst mal, ob ich den Stecker einfach abzwicken und durch einen anderen ersetzen darf.

Gerd Singer, Frankfurt

Gut, daß Du fragst, so einfach ist das nämlich nicht. Wichtig ist, daß Ihr bei importierten Konsolen zuerst einmal kontrolliert, für welche Netzspannung das Gerät ausgelegt ist. Deine Playstation ist mit Sicherheit für 110 Volt ausgelegt. Würdest Du sie an unser Stromnetz anschließen, wäre ein Rauchwölkchen vermutlich alles, was Du zu sehen bekämst. Da die Playstation ein eingebautes Netzteil hat, brauchst Du einen Vorschalttransformator, der aus unseren 220 Volt konsolenfreundliche 110 Volt macht. Einen solchen bekommst Du im Elektronik-Fachhandel. Dieser Trafo hat dann auch die passende Steckdose für den Flachstecker an der Playstation. Bei Import-Konsolen, die mit einem Steckernetzteil ausgerüstet sind, lest Ihr die Netzspannung am Netzteil ab ("Input: ...V/AC, Output: 9V/DC" steht dort meist zu lesen). Wenn das Teil für 110 Volt ausgelegt ist, tauscht Ihr es gegen ein "einheimisches" Netzteil aus (darauf achten, daß die Polung des Steckers an der Konsolenseite stimmt). Das neue Steckernetzteil muß allerdings mindestens genausoviel Strom liefern wie das alte. Richtet Euch hierbei nach der "A"- oder "Ampere"- Angabe. Im Zweifelsfall nehmt Ihr einfach gleich das Netzteil mit in den nächsten Elektroladen.



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar/München

SPIDERMAN GEWINNSPIEL

Und wieder hat Acclaim zugeschlagen, diesmal zwar nicht gleich mit einer Reise nach Las Vegas – aber mit ein paar coolen Preisen vor allem für Marvel-Comic-Fans. Wie Euer wachsames Holzauge sofort bemerkt hat, spinnen wir in diesem Wettbewerb ganz mächtig rum. Acclaims Spiderman-Spiel kommt nämlich dieser Tage in die Läden. Zu gewinnen gibt´s diesmal neben der fast schon obligatorischen Software zehn Spidermans zum Selberkleben und -lackieren.

Und hier die Quizfrage (damit´s auch richtige Marvel-Fans erwischt): Spiderman heißt mit bürgerlichem Namen Peter Parker und ist Student. In seiner Freizeit hangelt er mit Vorliebe zwischen den Wolkenkratzern New Yorks herum und erschreckt Passanten. Wie wird aus Peter Parker der legendäre Spiderman?

a) Indem er wie Batman in einen Spiderman-Dress schlüpft
b) Weil er einst von einer radioaktiven Spinne gebissen wurde
c) Immer, wenn er wütend wird, verwandelt er sich in Spiderman

Wer die Anwort weiß, pinselt sie groß und deutlich auf eine Postkarte oder ein Fax und schickt sie bis spätestens 25. April an:

Verlag MagnaMedia
Redaktion Video Games
Stichwort "Spiderman"
Postfach 1304
85635 Haar
Fax: 089/46135046

Bitte auf keinen Fall die Postadresse vergessen, da wir die Gewinner anschreiben!

ZU GEWINNEN!



10 Spiderman-Plastik-Modellbausätze im Maßstab 1:6 **UND DAZU**

10 Spiderman-Spiele, wahlweise SNES oder Mega Drive.



TIPS & TRICKS

! Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch durch die gefährlichsten Abenteuer ...

Tipsige Frühjahrsmüdigkeit? Da kann "meiner einer" nur lachen! 3DO-Cheats gibt's noch und nöcher, NBA Jams Secrets gehen gerade in die zweite Runde und die Sega-schen Soleil-Freunde werden heuer auch nicht schlecht bedient. Willkommen bei den April-Tips, aber Vorsicht: Ducks might be crossing!

Mega Drive

Soleil

Florian Tewes aus Oelde hat eine schöne Lösung zusammengeschrieben. Wer festhängt, *möge an* dieser Stelle nachlesen, wie's weitergeht.

Das Spiel beginnt in Eurem Heimatort Soleilstadt. Heute ist "Geburtstagstag"; Ihr seid soeben 14 Jahre alt geworden. Nach der Geburtstagsparty verlaßt Ihr das Elternhaus, um Euch erstmal in der Stadt umzuschauen. Im Königsschloß erzählt Ihr dem König von Eurem 14. Geburtstag und erhaltet die Erlaubnis, das Übungsgelände Rafflesiaschule zu betreten, um dort zu trainieren. Im Westen der Stadt kommen wir zu einem Spielplatz, wo es unter dem Gras einiges an Münzen und Äpfeln zu finden gibt. Jetzt gehen wir zum "Heldentraining" zur Rafflesiaschule und probieren unser Glück auf der Anfängerbahn. Hier folgen wir den Anweisungen auf den Schildern und sammeln Münzen, die hier noch sehr zahlreich unter dem Gras versteckt sind. Mit der Bronzemedaille geht's zurück zum Anfang. Der Schwertwerfer bringt Euch hier für 20 Mahlin die Kunst des Schwertwerfens bei. Mit dieser Technik können wir zum Beispiel die Wand im 1. Stock im Königsschloß von Soleistadt öffnen, indem wir auf den Hebel werfen. Wir besuchen nun das Dahliental. An der Stelle, wo zwei Holzpflöcke den Durchgang zu einer brüchigen Wand versperren (ziemlich weit oben), werfen wir das Schwert dagegen und lassen uns vom Wasser nach unten tragen. Bevor wir das Haus betreten, wird noch die Energie mit den Äpfeln aus den Kisten aufgefrischt. Im Haus kämpfen wir gegen *WOLF* (vier Treffer) und greifen ihn mit der Wurfattacke an. Jetzt suchen wir die Wahrsagerin auf dem Spielplatz in Soleilstadt auf. Sie verleiht uns die Gabe, mit Pflanzen und Tieren sprechen zu können. Diese neue Fähigkeit erproben wir sofort, und erfahren dadurch einiges Wissenswertes von der Kuh und den Hühnern. Johnny, der Hund, schließt sich uns an. Im Dahliental lernen wir vom Hasen die Sprungtechnik. Wir können nun z.B. den Geldsack ganz unten holen, da wir über den Holzpflock drüber springen können. Jetzt nehmen wir die Fortgeschrittenenbahn in der Rafflesiaschule in Angriff. Dort betätigen wir mit Hilfe der Wurftechnik öfters Schalter, um weiterzukommen. Bis zu der Stelle, wo wir mit Hilfe der Seile über den Abgrund kommen müssen, dürfte alles glatt gehen. An dieser Stelle Anlauf nehmen, und in dem Moment, in dem Ihr vom Seil weggeschleudert werdet, einen Button drücken. Zusätzlich muß man noch in die Richtung lenken, wo man hin will (nicht verzweifeln, hier hilft nur üben!). Habt Ihr den Abgrund überquert, seid Ihr schon fast in Besitz der Silbermedaille. Durchquert das Dahliental (oben lang) und betretet die Anemonenbucht. Hier kann man aus dem Sand Goldstücke und Äpfel durch drüberlaufen freilegen. Mittels der Schalter ebnen wir uns einen Weg zum Tierdorf. Bei Ramsey kaufen wir uns die Katze. Die Tür oben links wird durch dreifaches Draufspringen geöffnet; innen bringt uns Papa Elefant das Aufheben von Gegenständen bei. Oberhalb der Stadt heben wir den Fels zur Seite und benutzen die Schalter. Mit Rückenwind springen wir unten rechts über die Wasserfläche. Durch die Hilfe der Holzstücke können wir weiterkommen und gelangen zum *TINTENFISCH* (acht Treffer). Weicht seinen Tentakeln und den Eisblöcken aus. Trefft ihn überall am Kopf. Pengi, *der* Pinguin kommt dann aus lau-

WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen können ab sofort auch farbig **auf weißem Papier (weder kariert noch liniert)** eingesandt werden, da wir unsere berüchtigte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben und die Tips- und Trickseiten nur noch zur Hälfte im feschen Mausgrau gehalten sind.
2. Bitte gebt bei allen Einsendungen aus dem Inland Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.
3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns umfangreichere Tips bitte gleich auf **Diskette** (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen. Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei schicken, Tabellen könnt Ihr, wenn Ihr sie schon erstellt habt, auch im Dateiformat belassen.
4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES*, Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.
5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario*-, *Sonic*- oder *Mickey Maus*-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Zelda*, *JP*, *DKC* und *AvP* sind wir bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85540 Haar bei München

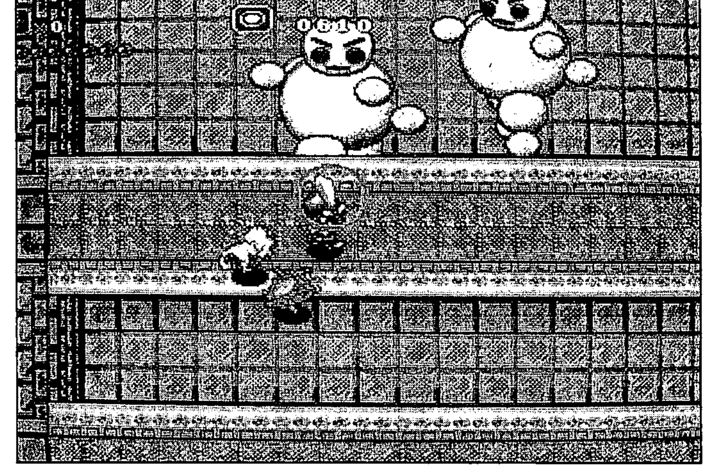
ter Dankbarkeit mit. Nun geht es in Vulkania weiter. Wenn wir von den Feuerdrachen angegriffen werden, setzen wir uns mit Pengis Eiszauber zur Wehr. Friert auf dieselbe Weise die Lavapfütze ein, die den Weg versperrt. In Fegefeuria (wer hat das übersetzt?) führt Euch der Abstieg, der von Steinblöcken umgeben ist, weiter. So kommt Ihr schließlich zur *ENTE* (Numero Uno,'na wer sagt's denn?), bei der wandelt. Im Südwesten treffen wir eine Blob-Familie, die von einem Menschen (wie gemein!) tyrannisiert wird. Haben wir mit Mama Schleim (spätestens ab jetzt sollte der Übersetzer an seinen Fähigkeiten zweifeln) gesprochen, schickt sie uns zum Zauberer. Dieser kann allerdings auch nicht weiterhelfen. Von Mama Schleim bekommen wir einen Hinweis, wie wir in das Haus der Hexe kommen. Dazu müs-



Wo kommst Du eigentlich her? Ich kenne alle Schleimer in unserem Ghetto, Dich habe ich aber noch nie gesehen.

Euch ein kleines Verwirrspiel erwartet: mehrere Figuren vermischen sich miteinander. Trefft immer nur die Figur, die am Anfang kurz rot blinkt. Wird die falsche Figur getroffen, bekommt Ihr Energie abgezogen. Ciel, das fliegende Eichhörnchen, schließt sich uns hier an. Die Reise geht weiter nach Iris, wo wir beim zweiten Lavasee einen goldenen Apfel finden. Ein kleines Stückchen später kommen wir zu einem Haus. Oben entlang gelangen wir zu einem großen Loch im Boden und weiter rechts zu einer Lichtung. Hier warten einige Tiere darauf, von uns befragt zu werden. Außerdem treten wir auf der Rennbahn gegen Charlie den Geparden an. Fahrt die Ideallinie und Charlie ist von Euren Fähigkeiten überzeugt. Wir verlassen jetzt die Lichtung nach unten und gehen sofort wieder nach rechts. Durch die große Sprungkraft des Geparden springen wir über das Loch und werden in einen Blob ver-

sen wir zum Stern unten rechts gehen und in dessen Mitte zehnmal aufspringen. Anschließend ist der Durchgang zum Hexenhaus geöffnet. Sie will uns allerdings erst helfen, wenn wir ein Rätsel für sie gelöst haben. Im Nebenzimmer bringen wir erst die Raupe auf die andere Seite (einfach draufspringen), dann die Blume, nun die Raupe wieder zurück, dann den Vogel auf die andere Seite und zu guter Letzt die Raupe wieder zurück zu Blume und Vogel. Die Hexe zeigt sich erkenntlich und gibt uns die ursprüngliche Gestalt wieder. Jetzt haben wir alle Fähigkeiten, um den Expertenkurs zu absolvieren. Hier besteht die einzige Schwierigkeit darin, die Tiertalente der Situation entsprechend umzuschalten. Ist diese Hürde genommen, gehen wir noch einmal zurück zur Fortgeschrittenenbahn, wo wir uns gegen Ende den goldenen Apfel holen. Es ist dabei allerdings milimetergenaues Springen vorausgesetzt. Probiert es später mit Schmetterling und "Klebevogel" falls Ihr es nicht gleich schafft. In der Kamelienwüste warten Skorpione und Sandwürmer auf einen kräftigen Hieb mit dem Schwert. Mit den roten Schaltern bahnen wir uns erst einen Weg nach rechts und anschließend nach unten. Es wird von uns gefordert, die roten Schalter an die Sandwände zu schieben und zu aktivieren, damit diese verschwinden. Ein Stück weiter im Süden werfen wir das Schwert so gegen die Wand, daß es abprallt (Ciel, das fliegende Eichhörnchen) und den Schalter trifft. Dadurch geht es im Nordwesten weiter. In der Oase treffen wir auf einiges Getier (Dinosaurier). Bei Ramsey können wir die Dienste der Fledermaus kaufen. Verlaßt anschließend die Wüste und besucht den Turm zu Babel. Mit dem Fahrstuhl geht es schnell aufs Dach. Klettert am "Seil" hoch und bekämpft *ROXIE* (acht Treffer), welcher mit seinen Armen angreift. Vor diesen Angriffen seid Ihr nur ganz rechts unten oder ganz links unten sicher. Greift er mit Schüssen an, weicht diesen aus. Trefft ihn, wenn er am Boden liegt und sein Herz in der Luft schwebt. Habt Ihr ihn ausgeschaltet, gehen wir ins Königsschloß nach Soleilstadt (erster Stock). Charlie fällt eine Träne auf den Teppich, was zur Folge hat, daß wir etwas weiter oben im Wasserbecken einen goldenen Apfel bekommen. Nun überreden wir den Dinosaurier in der Oase (Kamelienwüste), daß er uns nach Schloß Eisig über den Ozean



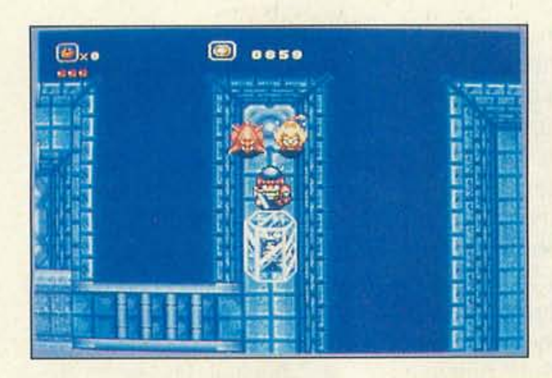
Ihr seid blöd, Ihr dürft nicht mit uns spielen. Los, abhauen hab' ich gesagt, oder soll ich erst mein Schwert zücken?



Konfusion: Mal könnt Ihr nur mit Pflanzen und Tieren sprechen, aber nicht mit Menschen



Beschwert Euch halt bei den Spieledesignern. Ich kann Euer Schicksal auch nicht ändern.





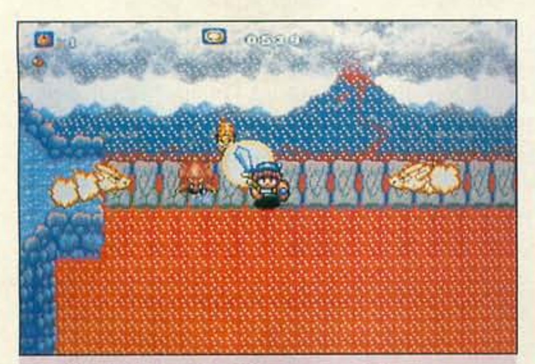
In dieser Eiswelt trifft man schon bemitleidenswerte Gestalten (linkes Bild)

Unter Wasser heißt es aufgepaßt! Nutzt die Inseln zum Luftholen.

Mariokart goes Sega: Wenn Ihr mit Eurem Strandbuggy schneller fahrt als der Leopard, dann kommt Ihr in den Genuß eines weiteren Haustiers







Gefährliche Brückenüberquerung: Ein Feuerdrache sucht hier gerade Streit

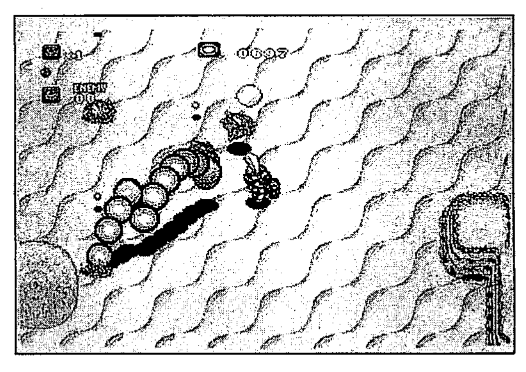


Den Löwen benötigt Ihr in der Eiswelt zum Auftauen von diversen Tiefkühlprodukten

bringt. An diesem eisigen Ort befreien wir den Löwen, der sich uns prompt anschließt. Im Inneren von Schloß Eisig wollen uns Teddybären und Schneemänner ans Leder. Finden wir den richtigen Weg, der uns nur mit Einsatz der richtigen Teleporter und Schalter weiterbringt, treffen wir schon bald auf Pengis Freunde (Raum mit Hebel in der Wand), die unsere Energie auffrischen. Ist Amon mittels der "Löwenklinge" aus dem Eisblock befreit, und haben wir einige Steinblöcke mit gezielten Würfen aus dem Weg geräumt (Teleporter), geht es in den Kampf mit *GEORAMA* (sechs Treffer). Vor dem Kampf nehmen wir außerdem noch die Samen der Kletterpflanze an uns. Georama wird von uns abwechselnd mit Feuer/Eis-Magie angegriffen und dürfte schnell erledigt sein. In den nächsten Raum kommen wir, wenn wir mit dem stärksten Eiszauber (Feuer & Eis-Zauber) den linken Baum in der Mitte umhauen. Vor uns liegt der Zugang zum Wurzeltempel, der auf dem Meeresboden gelegen ist. Hier ist auch ein goldener Apfel versteckt (frohes Suchen!). Seid Ihr bei Leviathan angelangt (alle Wege führen zu ihm), dann schleudert seine Feuerbälle auf ihn zurück (neun Treffer). Weil wir ihm würdig genug sind, unterstützt er uns von nun an. Verlaßt diesen ungemütlichen Ort und kehrt zum Turm von Babel zurück. Da hier allerdings der Lift nicht mehr funktioniert, müssen wir uns Raum für Raum nach oben vorkämpfen. Vor allen Dingen sollten hier Schalter umgelegt, bzw. Abgründe mit Gummis überwunden werden. Im Raum mit den grauen Bodenplatten vergleichen wir beide Seiten miteinander (eine Bodenplatte fehlt auf der rechten Seite): Genau auf diese Stelle springen, und der Durchgang in den nächsten Raum ist geöffnet. Auf dem Dach säen wir einen Samen aus und klettern an der Liane hoch. Oben haben wir soeben den Himmel betreten. Die Leute dort werden von uns ausgefragt; anschließend laufen wir über alle Blumen in der Mitte. Sprechen wir die Frau oben links erneut an, gibt sie uns einen goldenen Apfel. Wir verlassen den geruhsamen Ort nach oben und lösen, wie schon so oft, einige Schalterprobleme. Auch im Schloß geht's oben weiter, wo uns einige unsichtbare *Plattformen* das Überqueren der Abgründe deutlich erleichtern. Wir setzen Johnny ein und werden in eine andere Region in den Wolken teleportiert. Dort drücken wir alle Bodenschalter und müssen uns nun gegen den Drachen (18 Treffer) durchsetzen. Er ist nur am Kopf verwundbar. Paßt auf, daß er Euch nicht von den Plattformen stößt. Am großen Tor werden wir wieder an den Eingang zum Turm von Babel zurückteleportiert. Außerdem haben wir die Fähigkeit, mit den Menschen zu sprechen, wiedererlangt. Haben wir den Arbeiter zweimal angesprochen, sehen wir, wie aus der Raupe ein Schmetterling geworden ist, der stante pede ein weiteres Mitglied unserer tierischen Party bildet. Setzt ihn ein, um den Schalter auf der anderen Seite zu treffen. In Soleilstadt springen wir nun im Garten der Kirche auf die einzige rechts drehende Blume und können so den goldenen Apfel aus dem Wassergraben holen. Stellen wir Bill mit der Silbermedaille zufrieden, so dürfen wir die Rafflesiaschule erneut betreten. Bringen wir dem König dann alle drei Medaillen, erhalten wir endlich das *HEILIGE SCHWERT*. Auf dem Spielplatz schlagen wir rechts unten

noch die Steine aus dem Weg und springen über die Absperrung (geht nur an einer ganz bestimmten Stelle). Dieser Weg führt uns wieder zu einem goldenen Apfel. Der nächste Apfel wartet im Abschnitt hinter dem Tierdorf. Dort setzen wir den Schmetterling ein und erreichen so den Zugang zum goldenen Apfel in diesem Dorf. Nun geht es zur Lichtung auf Iris. Wir lassen uns eine Geschichte von der Großmutter erzählen. (Redet auch mehrmals mit den anderen Leuten, sonst bleibt die Blume danach stumm). Jetzt gehen wir zu besagter Blume (oben raus) und stellen uns oben an den Abgrund. Wir werden per Windhose in die Vergangenheit geschickt. Auf der Lichtung nahe des Rennparcours nehmen wir Armadill in unsere Party auf.

Folgt ihr und öffnet die Truhe, die das Weckpulver beeinhaltet. In der linken Tür wartet das *CHAMÄLEON* (18 Treffer) auf uns. Wir werden von kleinen Fischen(?) angegriffen. Weicht diesen aus und trefft das Camäleon, wenn es auf dem Boden ist. Greift es mit seiner Zunge an und weicht ihr schnell aus, bis das Tier seine Taktik ändert. Ist der Kampf vorüber, setzen wir das Weckpulver ein, um Mon zu wecken, der uns begleitet. Im Kerker zerschlagen wir die brüchige Wand (langer Schatten) und finden uns auf der Karte wieder. Verfolgt den Wirbelsturm nach Fegefeuria. Hier finden wir auch Dodo, der uns sogleich folgt. Wir benutzen ihn in Kombination mit dem Eichhörnchen bei der Wand in der Nähe des Puppenspielers, der



Unangenehmer Wüstenabschnitt – Sandwürmer tauchen plötzlich aus dem Nichts auf

Wieder bei den beiden Häusern auf der Lichtung angelangt, benutzen wir ihn als Brett und gelangen so zu den Zauberschuhen, die uns wieder in die Gegenwart teleportieren. In der Kamelienwüste suchen wir die antike Stadt auf (im Südwesten, von oben aus gesehen). Der Palast weist fünf Stockwerke auf. Im zweitem Stock benutzen wir Armadill als Beschwerer für den Schalter und gehen bis in den fünften Stock. Der Mann dort erzählt von einem Durchgang, wo kein Schatten sei. Also nix wie runter in den vierten Stock, und direkt neben der Treppe in die Wand. Sucht weiter, benutzt Armadill öfters als Plattform über Abgründe oder ähnliche Hindernisse. Wir treffen hier dann die Tochter des Mannes, den wir schon im fünften Stock gefunden hatten.

dadurch aktiviert wird. Trefft ihn, indem Ihr die Puppe in ihre Einzelteile zerlegt und dem Puppenspieler anschließend beim Aufsammeln trefft. Mit Dodo in der Party können wir uns endlich auch die beiden goldenen Äpfel aus Vulkania und aus der Anemonenbucht holen. Ab in die Anemonenbucht – im Tierdorf erfahren wir von einem Ungeheuer namens *GREGOR*. Als kurze Zeit später der Anführer des Dorfes (ein Affe!) durch die Folgen eines Kampfes mit Gregor bewußtlos wird, nehmen wir die Sache in die Hand. Zuerst gehen wir doch noch zur Kamelienwüste und holen den goldenen Apfel im Nordosten. In der Anemonenbucht suchen wir den Strand ab und finden eine Stelle, die keine Fußspuren hinterläßt. Auf diese Stelle springen wir

RETURN TO MODUL

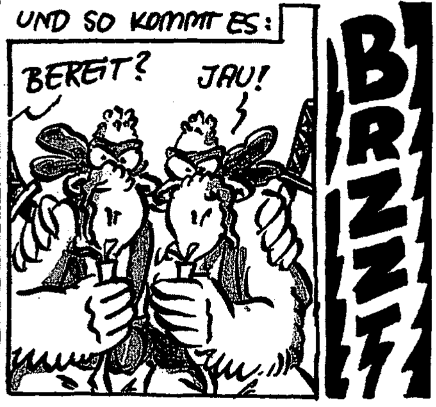
Was bisher geschah: Um Alex und Bruno und sich selbst frei zu bekommen, greifen unsere gefiederten Freunde die Turkeys zum Äußersten und kidnappen in einer schwachen Minute den Bundeskanzler. Das stärkt zwar deutlich ihre Verhandlungsposition, führt aber im weiteren dazu, das dieser versehentlich in ein ungewisses Schicksal nach MODUL transportiert wird, womit sich für unsere Helden aber endlich eine Chance zur Heimkehr abzeichnet. Wie das? Das erklärt jetzt Alex...

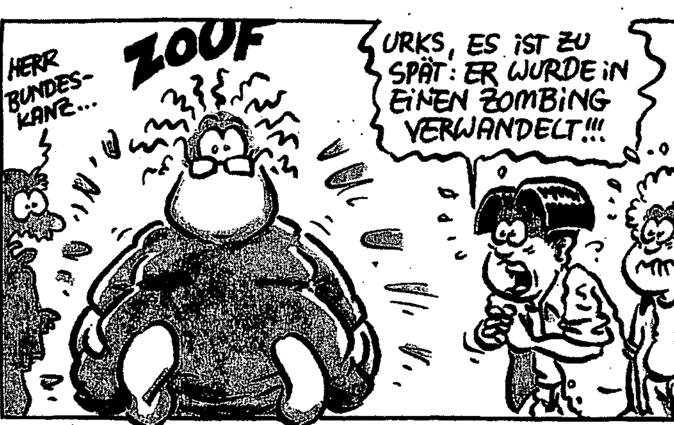
ALSO NOCHMAL: WENN IHR EINEN STROMSCHLAG BEKOMMT, KOMMT IHR WIEDER NACH MODUL. ABER EIN ANDERER WIRD DANN HIERHER IN DIE REALITÄT TRANSPORTIERT. ODER FAST IMMER...

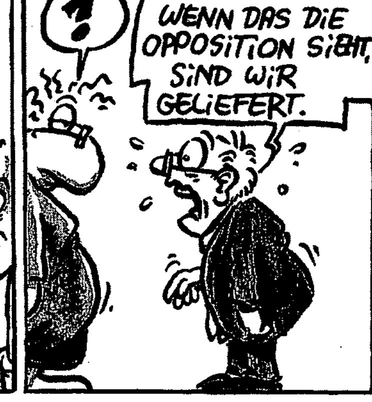
RICHTIG!











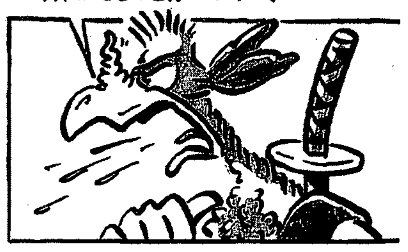






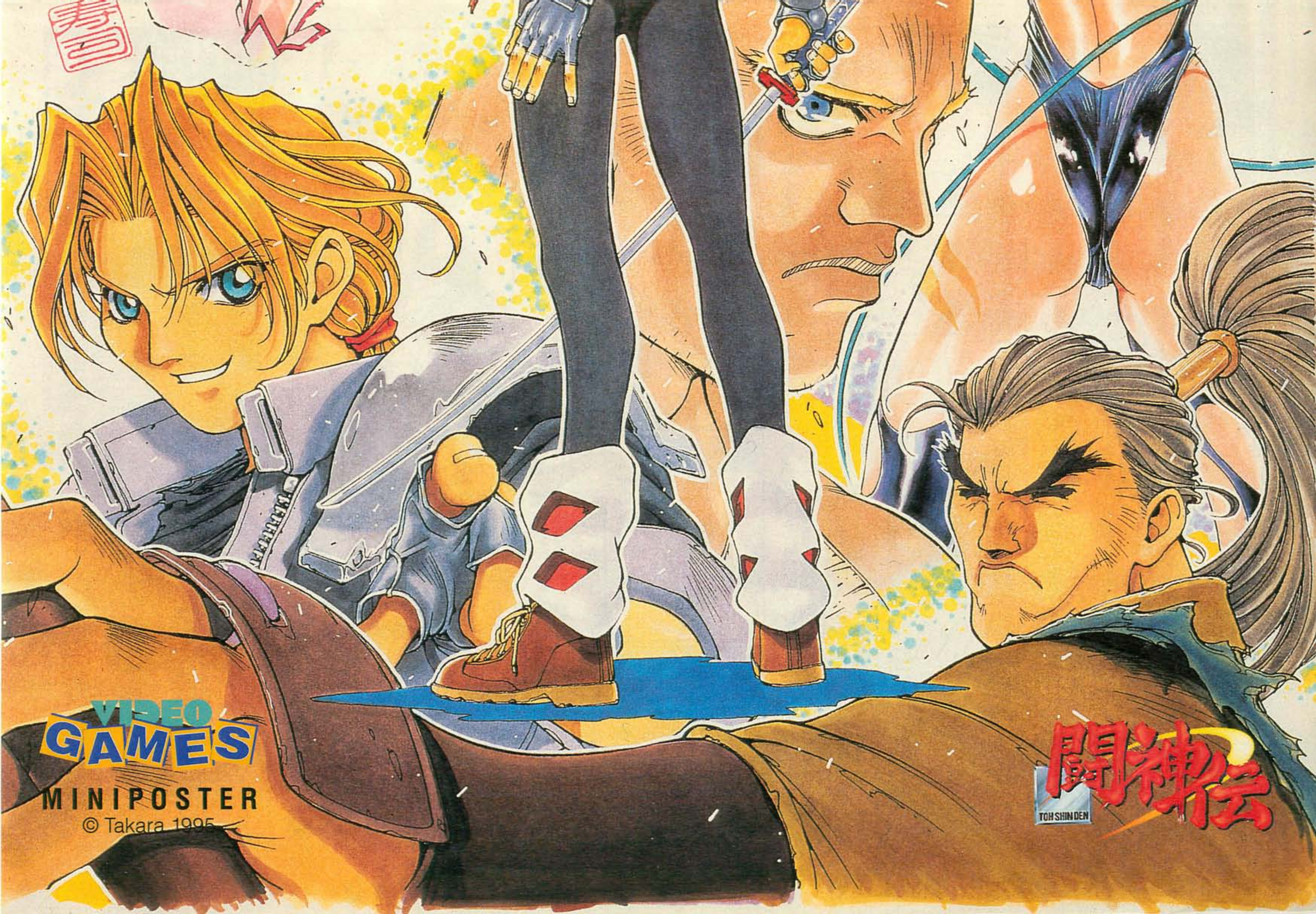


UND WAS IST MIT MIR? ICH HÄNGE IMME NOCH HIER FEST, UND DIE ANDERN MACHEN IN MODUL MIT ARABELLA RUM!

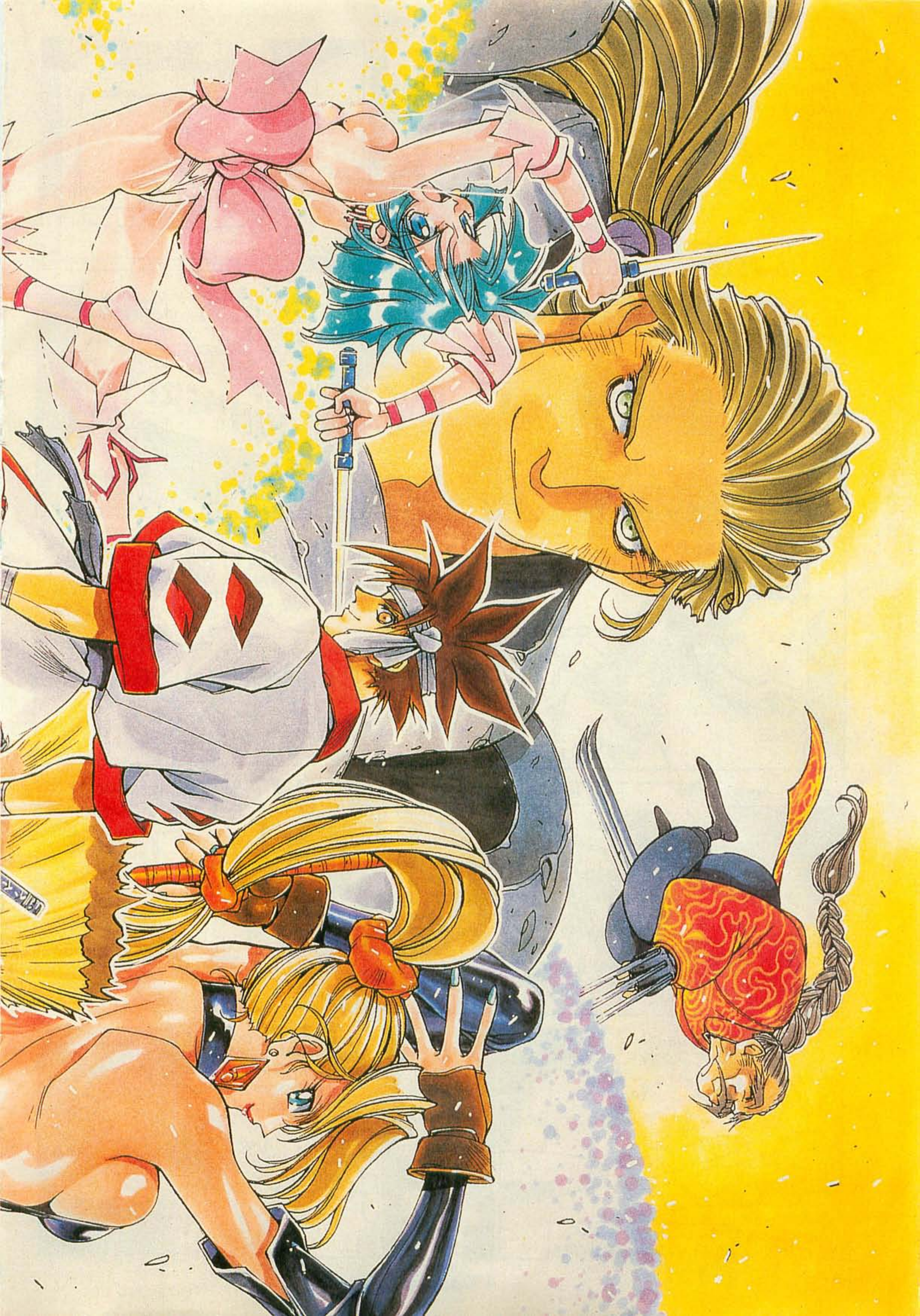








VIDEO
GAMES
MINIPOSTER
© Takara 1995
闘神伝
TOH SHIN DEN















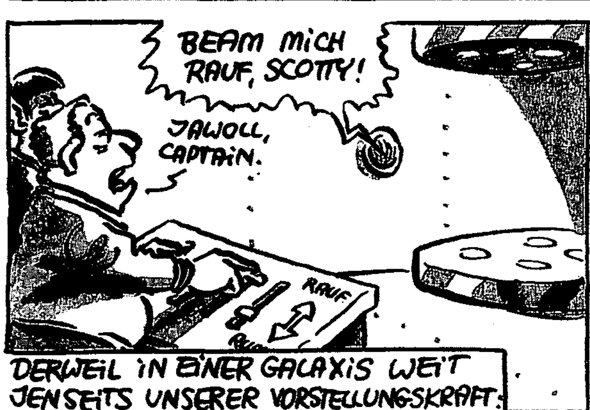
















Hartmut der Chef der VG-Gang als Kanzler, sein Kumpel als Minister, der Kanzler selbst in einen Zombing verwandelt auf Wanderschaft (und damit ungewohnt dynamisch), drei Turkeys wohlauf zuhause, und Haaragel offensichtlich im falschen Film. Wir befinden und an dem sagenhaften Punkt an dem es nicht mehr schlimmer kommen kann! Ob das allerdings bedeutet, daß es ab dem nächsten Mal besser wird, kann ruhig bezweifelt werden.



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM — GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	85,00	139,90
ST. FIGHTER TURBO	25,00	54,90
MARIO ALLSTARS	15,00	39,90
ZOMBIES	15,00	39,90
PARODIUS	15,00	39,90
KING OF DRAGONS (U.S)	25,00	54,90
NHLPA 93	15,00	39,90
S. METROID	35,00	69,90
JURASSIC PARK	25,00	54,90
POCKY N ROCKY	25,00	54,90
WORLD CHAMP. SOCCER	25,00	54,90
MEGAMAN X	25,00	54,90
MYSTICAL NINJA	25,00	54,90
PILOT WINGS	15,00	39,90
ULTIMA II (U.S.)	35,00	69,90
WING COMMANDER (U.S.)	10,00	29,90
YOUNG MERLIN	35,00	69,90
MUSYA (U.S.)	15,00	39,90
E V O (U.S.)	25,00	54,90
S. TURRICAN	25,00	54,90
MYSTIC QUEST	25,00	54,90
SUPER GAMEBOY	35,00	69,90
BATTLECARS (U.S)	25,00	54,90
ART OF FIGHTING	25,00	54,90
SPIKE MC FANG (U.S.)	45,00	79,90
TURTLES T. FIGHTERS (U.S.)	35,00	69,90
ACTRAISER 2 (U.S.)	10,00	29,90
FLASHBACK	25,00	54,90
FINAL FIGHT 2 (U.S.)	25,00	54,90
WWF ROYAL RUMBLE	25,00	54,90
ZELDA	25,00	54,90
JAPAN SPIELE	10,00	29,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

SEGA MEGA DRIVE — GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II+PAD	80,00	139,90
MEGA DRIVE I+PAD	70,00	129,90
LEMMINGS	20,00	49,90
HAUNTING	20,00	49,90
RISE OF THE ROBOTS	40,00	69,90
JAMES POND 3	20,00	49,90
GRANDSLAM TENNIS	10,00	29,90
JOHN MADDEN 93	10,00	29,90
SUPER STREETFIGHTER 2	40,00	69,90
SONIC SPINBALL	30,00	59,90
SONIC 2	20,00	49,90
LANDSTALKER	40,00	69,90
MEGA BOMBERMAN	50,00	79,90
EARTHWORM JIM	50,00	79,90
PGA EUROPEAN GOLF	15,00	39,90
FIFA SOCCER 95	50,00	79,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

SONY PLAYSTATION — NEU

	VERKAUF
PLAYSTATION NTSC (Ohne Spiel)	ANRUFEN
MOTOR TOON	ANRUFEN
TOSHINDEN	ANRUFEN
HOT BLOODED FAMILY	ANRUFEN
CYBER SLED	ANRUFEN
COSMIC RACE	ANRUFEN
RAIDEN PROJECT	ANRUFEN
TAMA	ANRUFEN
MAJAN STATION	ANRUFEN
PARODIUS EXTRA	ANRUFEN
PLAYSTATION PAD	ANRUFEN
MEMORY CARDS	ANRUFEN

WEITERE TITEL AUF LAGER

SEGA MEGA CD — GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD II (DT.)	185,-	299,90
MICROCOSM	30,00	59,90
THUNDERHAWK	30,00	59,90
SONIC	20,00	49,90
ROBO ALESTE	10,00	29,90
MYSTERY MANSION	40,00	69,90
W W F	30,00	59,90
BATMAN RETURNS	20,00	49,90
REVENGERS OF VENGANCE	20,00	49,90
F1- BEYOND THE LIMIT	30,00	59,90
REBEL ASSAULT	30,00	59,90
WONDERDOG	20,00	49,90
CYBORG (JAP)	10,00	29,90
NIGHT TRAP	30,00	59,90
CDX ADAPTOR	30,00	59,90
PUGSY	20,00	49,90
SILPHEED	20,00	49,90
NHL 94	30,00	59,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

NEO·GEO CD — NEU

	VERKAUF
NEO GEO CD KONSOLE (OHNE SPIEL)	949,90
SIDEKICKS 2	99,90
AGGRESSORS OF DARK KOMBAT	79,90
STREET HOOP	139,90
WINDJAMMERS	129,90
WORLD HEROES 2 JET	129,90
BASEBALL STARS 2 A N G E B O T	69,90
KING OF FIGHTERS 94	139,90
SAMURAI SHOWDOWN 2	149,90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

Panasonic 3DO — GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
3 DO PAL	500,-	749,-
3 DO RGB	550,-	799,-
SPACE SHUTTLE	20,00	54,90
BURNING SOLDIER	30,00	64,90
NOVASTORM	50,00	84,90
BATTLECHESS	40,00	74,90
SAMURAI SHOWDOWN	40,00	74,90
ST. FIGHTER TURBO	40,00	74,90
EA FIFA SOCCER	50,00	84,90
MEGA RACE	40,00	74,90
THE HORDE	30,00	64,90
STELLAR 7	20,00	54,90
CRIME PATROL	50,00	84,90
GEX	50,00	84,90
THEME PARK	50,00	84,90
DEMOLITION MAN	50,00	84,90
NEED FOR SPEED	50,00	84,90
STARBLADE	50,00	84,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

PHILIPS CD-I — NEU

	VERKAUF
CDI-550 MIT MPEG & 7TH GUEST	1099,90
CDI-450 OHNE MPEG & SPIEL	799,90
SPIELFILME	39,90
MUSIK VIDEO CD'S	39,90
INCA	99,90
KETHER	99,90
VOYEUR	99,90
SPACE ACE	99,90
DIMO'S QUEST	69,90

DIE NEUERSTEN TITEL STÄNDIG AUF LAGER

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM — NEU

	VERKAUF
LEMMINGS II	..79,90
CANNON FODDER	119,90
N B A T O U R N A M E N T	119,90
GHOUL PATROL	109,90
MICKEY MANIA	..89,90
WILD SNAKE (U.S.)	..99,90
VORTEX FX	119,90
DINO DINI SOCCER	..99,90
DEMONS CREST	119,90
HERR DER RINGE	..99,90
CLAY FIGHTERS 2	129,90
EARTHWORM JIM	129,90

VIELE NEUE TITEL IM ANGEBOT AUF LAGER

SEGA MEGA DRIVE & 32 X — NEU

	VERKAUF
32 X AUFSATZ	369,90
32 X SPIELE AB:-	119,90
HAVOC	89,90
DYNAMITE HEADDY	99,90
SONIC & KNUCKLES	79,90
DINO DINI SOCCER	109,90
RADICAL REX	79,90
ZERO THE SQUIRRELL	119,90
AERO THE ACROBAT 2	124,90
MIGHTY MAX	99,90
LEMMINGS 2	89,90
JURASSIC PARK 2	99,90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

Panasonic 3DO — NEU

	VERKAUF
SHOCK WAVE 2	129,90
BURNING SOLDIER	109,90
SPACE SHUTTLE	94,90
MICRO MACHINES	109,90
JAMMIT STREETBALL	109,90
BATTLECHESS	109,90
WAY OF THE WARRIOR	109,90
PATANK FLIPPER	99,90
THEME PARK	129,90
RETURN FIRE	129,90
3DO GOLDSTAR (MIT 4 SPIELE)	990,00
NTSC / PAL UMWANDLER	149,90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

SONSTIGES

	VERKAUF
SNK NEO GEO KONSOLE GEBRAUCHT	299,90
SNK GEBRAUCHTE NEO GEO SPIELE AB,-	59,90
GAMEBOY GERÄT GEBRAUCHT	59,90
GAME GEAR MIT SPIEL GEBRAUCHT	99,90
ATARI JAGUAR PAL MIT SPIEL NEU	569,90
SEGA SATURN MIT VIRTUA FIGHTER	1399,90
SEGA SATURN CONTROL PADS AB,-	109,90
PC CD ROM SPIELE NEU AB,-	39,90
PC SOUND CARD	209,90
PC 3DO BLASTER CARD	699,90
PC GRAVIS PHOENIX STICK	249,90
NETZTEIL 220V AUF 110V	49,90

WEITERE TITEL & ZUBEHÖR AUF LAGER

VERSAND & LADEN 0541 - 66016 / 66017

HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX.: 0541-66015

SEGA SATURN · GAME GEAR · NEO·GEO · GAME BOY · PC CD-ROM · ATARI JAGUAR

Wir kaufen Ihre Spiele an !

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel.Nr. unbedingt beilegen. Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto.Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzügl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).



Bestellungen :

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir liefern in der Regel innerhalb von 24 Std per Post-NN.

Versandkosten :

Porto (Inland) : 6,- DM + 6,- DM Nachnahme (Post)
Porto (Ausland) : 15,- DM nur gegen VORKASSE
Sondereilzustellung (Inland) : per Nachnahme 18,50 DM
Bestellungen über 250,- DM Porto frei
Bestellungen über 300,- DM Porto & Nachnahme frei

STÄNDIG ALLE NEUHEITEN (AUCH IMPORTE) AUF LAGER

Komplette Preisliste gegen 2,- DM in Briefmarken anfordern

ANKAUF HINWEISE FÜR SPIELE :

Gameboy & Game Gear: Spiele ohne Anleitung und Verpackung 5,-DM

Super Nintendo: Spiele ohne Anleitung und Verpackung 10,- DM. Spiele ohne Verpackung oder Anleitung -15 DM von Ankaufspreis. Japanische Spiele 10,- DM, und U.S. Spiele werden je nach Titel -15,-DM weniger bezahlt

Öffnungszeiten :

Mo.- Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr La. Do. 10.00 bis 20.00
Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr La. Sa. 10.00 bis 16.00

BESTELLFORMULAR

METROPOLIS
Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH
NATRUPERSTR. 20 49076 OSNABRÜCK
TEL.: 0541-66016/17 FAX.: 0541-66015

NAME
STRASSE
PLZ
ORT
TEL.

Kunden Nr. ☐☐ ☐☐☐
Nachnahme ☐
Bar ☐
Euroscheck ☐
Karte Nr. ☐☐☐☐☐☐
gültig bis ☐☐☐☐☐☐
Vorbestellung Bestellung ☐
DT. ☐ U.S. ☐ U.K.(PAL) ☐

BEI NICHT VOLLJÄHRIGEN, BITTEN WIR UM DIE UNTERSCHRIFT EINES ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN.

UNTERSCHRIFT

Bitte Hier entlang Ausschneiden

Spiel Titel	Syst.	Preis DM
Porto 6,- DM	DM	
Nachnahme 6,- DM	DM	
Gesamt Betrag	DM	

Ab 250,- DM Porto frei Ab 300,- DM Porto & NN frei

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Import gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Bei Import Geräte Gewährleistet Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen.



Dieser tierische Freund muß erst besiegt werden, bevor er Euch trockenen Fußes ans andere Ende des Tümpels bringen kann



Der morphige Gegner rechts kann nur getroffen werden, wenn er gerade Menschengestalt angenommen hat

drauf, wodurch wir bei *GREGOR* (15 Treffer) angelangt sind. Dem Sandsturm folgen wir nun ins Dahliental. Ganz unten finden wir eine Höhle. Wir bahnen uns nach und nach den einzigen Weg, bis wir zu Mutter Ungeheuer kommen. Sie ist umgehend geschlagen. Weiter geht es jetzt in Soleilstadt, wo wir einige Ungeheuer vertreiben und uns mit dem König unterhalten. Lesen wir das Schild am Brunnen, befinden wir uns wieder in der Gegenwart. Den letzten Abschnitt finden wir auf dem See zwischen der Rafflesiaschule und der Kamelienwüste. Verschiebt den grauen Stein bis zum Abgrund, damit ein Flußbett entstehen kann. Nun aktiviert den roten Schalter. Über den Fluß kommen wir mit Hilfe des Dinosauriers. Ein wenig später verwenden wir den Schmetterling, um den roten Schalter zu erwischen, damit ein Durchgang entsteht. Über den nächsten Abgrund gelangen wir, indem das Schwert geführt wird. Bei Mutter Ungeheuer angekommen, erzählt sie uns ihre Geschichte. Für sie bekämpfen wir die fünf Sinne, um das Tor in ihre Welt zu öffnen. Die fünf Sinne dürften kein Problem darstellen, wohingegen der Wächter am Tor schon schwerer zu knacken ist (verwendet die Kombination Schmetterling-Klebevogel). Trefft das Auge, wenn es sichtbar ist, und wiederholt den ersten Vorgang. Ist auch er besiegt, finden wir uns in Soleilstadt wieder. Wenn Ihr jetzt noch Johnny aus dem Palast holt, steht dem süperben Abspann nichts mehr im Weg.



Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will, konsultiert vorher besser seinen Arzt.

Super Nintendo

Street Racer

Ganze vier versteckte Rennstrecken gibt es hier zu entdecken, und alles was man machen muß, ist ins Optionsmenü und von da aus in den "Custom Cup" zu gehen. Na ja, fast – man muß dort nämlich noch L, R, L, R, X und Y drücken, um danach beim "Blättern" durch die Kurse die vier neuen entdecken zu können. Das Beste daran: Diese neuen Tracks sind von permanenter Natur, d.h. man kann auch das Optionsmenü wieder verlassen und im Practice Mode auf den Quadboni fahren. Und das Allerbeste geschwind noch zum Schluß: der Tip stammt mal wieder von Stefan Hartmann, dem fleißigen.

Super Nintendo

Kid Clown in Crazy Chase

Rechtzeitig zum Europa-Start des liebenswerten Clowns hat, (na wer wohl?) der Stefan aus Ilvesheim natürlich, eine verrenkige Levelanwahl eingereicht. Ganz nach dem Motto, 'je kürzer das Spiel, desto umständlicher die Cheats', müssen im Titelbild folgende Knöpfe nacheinander gedrückt, und dann gedrückt gehalten werden: auf Pad 2 erst die L-Taste und dann die R-Taste, dann auf Pad 1 auch L und R. Während Ihr jetzt alle vier L- und R-Tasten auf beiden Pads gedrückt haltet, müßt Ihr für das gewünschte Level noch zusätzlich auf beiden Pads gleichzeitig (genaues Timing erforderlich!) folgende Knöpfe gedrückt werden:

Level 2	A-Knöpfe
Level 3	B-Knöpfe
Level 4	X-Knöpfe
Level 5	Y-Knöpfe

3DO

Total Eclipse

Ilvesheims aktiver Multiplayer, Stefan Hartmann, hat zwei Tricks zu diesem Spiel geschickt; es geht um ein Übungslevel und 99 Leben. Dazu muß erst folgende Kombination eingegeben werden:

Ein Spiel starten, dann irgendwann ins Optionsmenü wechseln. Während der Cursor auf "Play Game" steht, müßte im Fenster "Resume Game" zu lesen sein. Wenn dem so ist, gibt man auf Pad 1 folgendes ein: B, A, C, A, B, A, L, L+R (gleichzeitig), X, X. Ein Totenkopf erscheint im kleinen Bildschirm rechts als Zeichen dafür, daß jetzt die anderen Codes eingegeben werden können.

Übungslevel: L, A, B, L, A, B, X, X, X. Ein Level ohne Gegner erscheint, in dem man sein Schiff beherrschen lernen kann.

99 Leben: Start drücken. ein großer Totenkopf in Rottönen erscheint. Jetzt A, A, B, B, C, C, L, L, R, R, Start eingeben, und Ihr habt 99 Schiffe zu Eurer Verfügung.

Super Nintendo

R-Type 3

Robert Tönnies aus Rheda-WD (watt'n datt'n?) hält für alle Irem-Freunde eine Levelanwahl parat. Wenn der Continue-Bildschirm eingeblendet wird, drückt man 10mal den R-Knopf. Danach drückt man den L-Knopf entsprechend der Levelnummer, je nachdem welches Level man anwählen möchte. Für Level Nr.4, z.B., müßte dann 10mal R und 4mal L gedrückt werden.



Hier geht's zur Levelanwahl

3DO

FIFA Soccer

Was wäre eine FIFA-Soccer-Umsetzung nur ohne die obligatorische Cheat-Option? Fabian Ohmer aus Cottbus war so freundlich, uns diese Codes neben einer ganzen Latte weiterer Tricks für Spiele seiner Lieblingskonsole 3DO, zur Verfügung zu stellen. Die folgenden Tastenkombinationen müssen eingegeben werden, während das Spiel pausiert ist. Alle Modi lassen sich übrigens auch miteinander kombinieren. Fabians Tip für besonders spacige Kombinationen: 2+1 kombiniert oder Hot Potatoe alleine.

Invisible Wall Mode
ABBACABABBA
Laser Ball Mode
LACRABALL
Giant Player Mode
BABARBABBAR
Big Ball Mode
BCBALLABALL

Metallic Men Mode
BARCLBABBA
Beef Cake Mode
RALBACLABA
Radical Curve Mode
CARCABRABBL
Brute Mode
RABBACLLBACL
Cracy Bounce Mode
LABARRACCA
Hot Potatoe Mode
CRABBRLABABBR

Mega Drive

FIFA Soccer 95



So sieht der Bildschirm mit den ganzen Cheat-Optionen aus

Aktion 'Schöner Fußballspielen 95': Ronny Franendorf aus Stenden sandte uns als erster Torjäger die Cheats für den neuesten FIFA-Kicker zu. Alle Joypad-Kombinationen müssen im Options-/Wahlen-Menü eingegeben werden, um die Cheats zu aktivieren. Ihr könnt auch alle Codes hintereinander eingeben, ohne das Options-Menü immer wieder zu verlassen. Nach jedem korrekt eingegebenen Cheat ertönt ein relativ leises "Pling". Um die Cheats ein- und auszuschalten, bzw. um sie nur für ein bestimmtes Team einzustellen, müßt Ihr in den Cheats-Bildschirm wechseln. Geht dazu erst in ein Spiel, pausiert dieses und drückt jetzt im Control-Bildschirm einfach den A-Knopf: schon erscheint besagter Screen. Hier die Cheats:

ABACAB	Elfmeterschießen
AABBCCAA	Angeschnittener Ball
BACBCC	Stupid Team
ABCABC	Dream team
BABBBBBBBB	Superkraft
CCBAAAB	"Unsichtbare Mauern"
AAAAABC	Super Angriff
BBBBBCB	Super Abwehr

Super Nintendo

Super Punch Out

Gerade auf dem Markt und schon gibt es die ersten Kommentare Eurerseits: Der Sladeksche Grevenbroich-Raffi hat vor lauter Freude darüber, daß sein Lieblings-NES-Spiel auf 16 Bit aufgemotzt wurde, gleich eine ganze Litanei an Taktiken rübergefunkt.

Gabby Jay
Der Typ wehrt sich fast gar nicht. Mit etwas Übung schickt Ihr ihn schon nach ein paar Sekunden aus dem Ring.

Bear Hugger
Es nützt nichts, ihm Körperschläge zu erteilen. Ihr müßt ihn solange ins Gesicht boxen, bis er blockt. Wenn er kontert, müßt Ihr Euch unter dem Schlag hinwegducken. Verpaßt ihm danach eine Reihe Schläge, bis er wieder blockt – and so on ... bis B.H. k.o. ist.

Piston Hurricane
Er greift Euch oft an. Es ist allerdings einfach, seine Angriffe zu kontern. Ihr müßt auf seine Schlagkombinationen achten (leicht zu blocken), außer, wenn er nach hinten geht. Deckt abwechselnd oben/unten und weicht dann den zwei Haken aus. Danach habt Ihr freie Bahn.

Bald Bull
Dieser Typ tut nur so, als ob er was drauf hätte. Lediglich auf die Counter-Attack und die Doppelhaken muß man aufpassen. Ihr weicht den Schlägen einfach aus und kontert dann.

Robzängs gemogelte (ARP-)Bestzeit. Ralf glaubt immer noch an den geheimen Suprerpunch (hihi).

Bob Charlie
Er ist ziemlich schnell, was aber kein zu großes Problem sein sollte. Macht Eure Super-Punch-Liste voll und schlagt dann mit einem Rapid Punch zu.

Dragon Chan
Nicht von schlechten Eltern und dazu noch sehr schnell. Am besten kann man ihn mit Uppercuts fertigmachen. Seinen Round Kicks weicht Ihr einfach auf die andere Seite aus. Bei seinen Tritten vom Seil müßt Ihr Euch nur rechtzeitig ducken.

Masked Muscle
Diese Witzfigur schlägt ziemlich hart mit seinem Kopf zu und spuckt Euch dazu noch in die Augen. Jeweils mit einem getimten Sidestep zuschlagen.

Mr. Sandman
Zu ihm braucht man nicht allzuviel zu sagen. Wenn man ihn nur sieht, wird einem bereits schlecht. Ihr müßt auf seine Hakenkombinationen achten. Nachdem er angeknockt ist, verpaßt Ihr ihm einen tiefen K.o.-Punch.

Aran Ryan
Dem Oschi verpaßt Ihr Super Rapid Punches. Bei seinen Schlagkombos blockt Ihr abwechselnd mit hoch/runter.

Heike Kagero
Hier müßt Ihr nur auf die blöden Haare achten. Ansonsten kontert Ihr brav. Bei den

Rapid Punches blockt Ihr. Mehr ist nicht zu sagen.

Mad Clown
Die Fettbacke greift nur selten an, also schlagt zu! Wenn er anfängt, mit seinen Bällen nach Euch zu schmeißen, müßt Ihr sofort ausweichen und dann ducken.

Super Machoman
Seine Punches sind ziemlich hart, deswegen müßt Ihr Euch besonders auf das Ausweichen konzentrieren. Bei seiner Spezialattacke müßt Ihr Euch so lange ducken, bis er einen Drehwurm kriegt.

Narcis Prince
Diese Gestalt läßt sich erst einmal nicht im Gesicht treffen. Wenn er einen Haken ausführt, müßt Ihr mit einer Magen/Kopf-Serie zuschlagen. Nach etwas Übung ist der Kerl aber kein Problem mehr.

Hoy Quarlow
Krücke Quarlow hat auch nicht mehr drauf als die anderen. Seine Kobinationen bestehen meistens aus zwei Angriffen. Den ersten Angriff blockt Ihr, dann weicht Ihr aus und verpaßt dem Oppa eine links/rechts-Besorgung.

Rick Bruiser
Mit Abstand einer der schwersten Gegner. Ihr müßt besonders auf seine Super Special Moves aufpassen. Seine Doppelschläge können Euch nichts anhaben, wenn Ihr ausweicht und abtaucht, oder wenn Ihr Euch einfach zweimal duckt. Der Dreier-Kombo verliert seine Wirkung, wenn Ihr unten blockt, oben blockt und dann duckt. Wenn Ihr einen K.O.-Punch schafft, müßt Ihr sofort runterducken, sonst bekommt Ihr eine Linke vor den Kiefer.

Nick Bruiser (Endgegner)
Bei diesem Stinktier müßt Ihr alle Chancen, die Ihr zum Angreifen bekommt, nutzen. Besonders müßt Ihr auf seine Magen/Kopf-Kombos achten, die auch beim Abblocken Energie abziehen. Wenn der Glatzkopf nach hinten geht, müßt Ihr nach links ausweichen und dann ducken. Das Zeitlimit erschwert die Sache hier erheblich. Wenn Ihr auch nur eine Gelegenheit, ihn zu treffen auslaßt, gewinnt er.

Super Nintendo

Rise of the Robots

Schade, schade kann ich nur sagen, wenn ich an R.o.t.R. denke. Einen winzigen Trost gibt es trotzdem. Zur Belohnung fürs Durchspielen rücken die Programmierer nämlich den Code für den Supervisor raus. Arne "War" Wolters aus Wedel war am schnellsten:

Im Optionsmenü (1 Pl., 2 Pl., Option) oben, rechts, unten, links, B drücken (oder irgendeinen anderen Knopf statt B, spielt keine Rolle). Wenn Ihr jetzt auf "2 Player" geht, wartet der Supervisor rechts vom Wachdroiden bei der Kämpferauswahl.

Hier noch zwei Moves für den "Neuen":
Hechtsprung: unten, vor, oben
Zerfließen (Energie aufladen): unten, zurück, oben

Mega Drive

Rise of the Robots

Schade, schade, noch einmal – doch auch bei dieser Version könnt Ihr mit dem Supervisor-Cheat noch ein bissi mehr aus dem Spiel rauskitzeln. Noel Rohrbach aus CH-Huttwil stand bereits '94 mit seinem Trick-Brief bei uns auf der Matte. Jetzt wird es langsam Zeit – so geht's bei Segas Roboterprügelei:

Im Optionsmenü oben, oben, unten, unten, links, links, rechts, rechts, A, B, C, A, B, C drücken.

Die Moves des Supervisors:
Hechtsprung: unten, vor, oben
Unbesiegbarkeit: *viermal* zurück und *eine beliebige* Taste drücken
Steuerung des Gegners umkehren: viermal vor und eine beliebige Taste drücken



Video Alex Turkey, again von Sertan Sen

Unsichtbar machen: viermal oben und eine beliebige Taste drücken

Probiert auch viermal nach unten drücken und eine beliebige Taste aus.

Mega Drive

Shining Force II

Marcel "Flash" Rutsch aus Lübbenau, der bittet, daß ich seinen Nachnamen bloß nicht falsch schreiben soll (oops, ich glaube jetzt ist mir gerade mein kleines "T" ausgerutscht, wie dumm; hallo Technik, kann mal bitte jemand das entlaufene "t" im Nachnamen des Einsenders wegräumen, ich komm da vorne nicht mehr hin!) ist ein aufmerksamer VG-Leser. Auch in der neuesten Ausgabe hatte er keinen Tip zu Shining Force erspäht, und da beschloß er, die Lücke selber zu schließen:

Im Sega Logo müßt Ihr recht fix oben, unten, oben, unten, links, rechts, links, rechts, oben, rechts, unten, links, B und Start drücken. Ihr müßt dann 'Start' gedrückt lassen, bis Ihr die Wahl zwischen "Config" oder "Del" habt. Ihr könnt jetzt verschiedene Optionen, wie z.B. Turbo Speed oder die Gegner kontrollieren, ein-/ausschalten. Bei "Del" könnt Ihr die Namen der Spielfiguren editieren.

Noch ein Tip von Marcel: Wenn Ihr das Spiel durchgespielt habt und den Schriftzug "Fin/Ende" nicht wegdrückt, sondern einige Minuten wartet, dann erscheint die Message "And more" auf Euerm Fernseher. Jetzt darf man sich in einer Extrarunde nochmal mit den ganzen Gegnern rumschlagen. Hier kann allerdings nicht mehr abgespeichert werden.

Mega Drive

Probotector

Der Action-begeisterte KT, Ali Houssein, hat nach den *Pitfall*-Codes zwei wirklich hammerharte Cheats aus seinem Tornister gezückt:

Für 70 (!) Leben müßt Ihr auf dem zweiten Joypad im Titelbild C, B, A, rechts, links, C, B, A, rechts, links, C, B, A, rechts, links drücken.

Um gleich die einzelnen Stages direkt anwählen zu können, drückt Ihr im Titelbild, wieder auf Pad 2, links, rechts, A, B, C, links, rechts, A, B, C, links, rechts, A, B, C.

Mega Drive

Boogerman

Ein recht naßforscher Grevenbroicher (verrat erst mal, welche BH-Größe Deine Freundin hat, Du neugieriger Rafael, Du!) weiß 'nen Cheat zum Mister Popel-Spiel. Let's booger:

Im Logo müßt Ihr erst mal A, B, C, B, C, A drücken. Jetzt passiert zwar noch nüscht, wenn Ihr aber im Titelbildschirm A, B und C gleichzeitig drückt, kommt Ihr ins Stage-Select-Menü. Da brauch 'mer dann wirklich keine Paßwörter mehr, also wo er Recht hat, da hatter Recht der Herr Sladek jr.

Super Nintendo

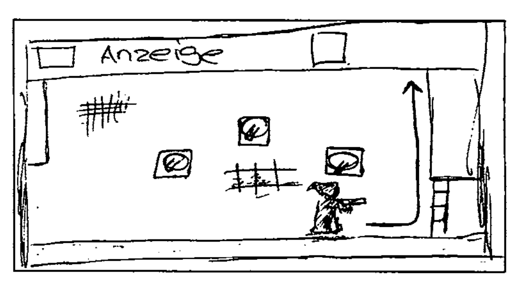
Donkey Kong Country

Donkey und immer noch kein Ende: Das I-Tüpfelchen auf die Erase-Game-Screen-Cheats setzten zwei witzige Briefeschreiber aus Bremen. Nach dem BARRAL-, DYDDY- und BAD BUDDY-Cheat aus der letzten Ausgabe haben Olaf Güthe und Andree Poeradiredja (zwei Stockwerke tiefer) noch DARBY DAY dazugeliefert. Mit Hilfe dieser Tastenkombination könnt Ihr Euch all die schönen Musikstücke ganz in Ruhe reinziehen. Setzt dazu den Cursor erneut auf "Erase Game" und drückt dann unten, A, R, B, Y, unten, A, Y. Ein Jungle-Jingle verrät, daß der Cheat angekommen ist. Mit *Select* könnt Ihr Euch jetzt durch sämtliche Melodien "durchdrücken".

Mega Drive

Probotector

Peter Bilang aus Thun ohne Fisch, aber mit Schweiz, führt uns auf neue Fährten. Ein Geheimlevel im dritten Level hat der Pähtr (sollte Schwyzerdütsch sein) ausfindig gemacht. Wer einen Blick riskieren möchte, muß nur in besagtem Schrottplatz-Level den ersten, größeren Zwischengegner besiegen, danach die Rampe runterlaufen und die drei Kanonen an der Wand ausschalten (siehe auch Zeichnung). Sprengt nun nicht die Türe, sondern klettert die rechte Wand über der Tür hoch, bis über die Anzeige hinaus. Dort wird Euch ein merkwürdiger Herr fragen, ob Ihr beim Kampf gegen Zombies und ähnliches Gesindel etwas Geld



verdienen wollt. Am Ende wartet dann eine Surprise auf den siegreichen Kämpfer.

SNES/ MD

NBA JAM T.E.

Eigentlich hasse ich ja halbe Sachen. Da aber Acclaims PR-Reza gezickt hat und die Formel ausgab: "Entweder die Hälfte der Codes jetzt, oder alles erst für die Mai-Ausgabe", habe ich mich fügen müssen. Hier ist also schon mal die Vorspeise, versteckte Charaktere und andere Cheats – wohl bekomm's:

ge Taste eingegeben werden kann, das "A" durch Drücken von Start und A-Taste gleichzeitig und das "Y" durch Drücken von Start und B-Taste gleichzeitig. Ihr seht, die Zeiten für Tüftler sind härter geworden, selber rausfinden ist kaum mehr möglich.

Damit Ihr Eure Reset-Taste wegen zu vieler Falsch-Eingaben nicht überstrapaziert, empfiehlt es sich, wenn zwei Knöpfe zum Bestätigen eines Buchstabens gleichzeitig gedrückt werden müssen, *Start* immer zuerst zu drücken und gedrückt zu halten, und dann







Wenn Ihr die Initials richtig eingegeben habt, erscheint anstatt "no record" der Schriftzug "secret player". Hillary, Billy, Charles, etc. ersetzen dann in jedem Team den linken Spieler.

Im Gegensatz zum ersten Teil von NBA Jam, wo Ihr erst bei der Eingabe des dritten Buchstabens einen bestimmten Knopf zum Bestätigen drücken mußtet, erfordern beim Nachfolger mindestens zwei der drei Buchstaben einen speziellen Eingabe-Knopf, damit der geheime Spieler aktiviert werden kann. Beispiel: Um beim "alten" NBA Jam den Spieler *Warren Moon* von der versteckten Reservebank zu locken, mußte man bei "Enter Initials" U, W und Leerstelle eingeben. Lediglich der letzte Buchstabe, in diesem Falle also das Leerstellen-Zeichen, mußte mit einer bestimmten Taste bestätigt werden, nämlich mit Taste A. Bei NBA T.E. wurden Warren Moon die Initialen J, A und Y verpaßt, wobei das "J" mit Druck auf eine beliebi-

die zweite Taste zu drücken.

Soweit nichts anderes in der Klammer vermerkt ist, beziehen sich die Angaben immer auf beide Systeme (SNES und MD). Die Initialen für die versteckten Spieler sind ohnehin die gleichen.

Chow-Chow
A beliebiger Knopf
M Start und A gleichzeitig
X Start und Y -"- (SNES)
Start und C -"- (MD)

Weasel
R Start und B gleichzeitig
A Start und A gleichzeitig
Y beliebiger Knopf

Kabuki
D beliebiger Knopf
A Start und B gleichzeitig
N Start und A gleichzeitig

Air Dog
A Start und Y gleichzeitig (SN)
Start und C gleichzeitig (MD)
I beliebiger Knopf
R Start und B gleichzeitig

Moon
J beliebiger Knopf
A Start und A gleichzeitig
Y Start und B gleichzeitig

Turmell
M Start und A gleichzeitig
J beliebiger Knopf
T Start und A gleichzeitig

Revitt
R beliebiger Knopf
J Start und A gleichzeitig
R Start und Y -"- (SNES)
Start und C -"- (MD)

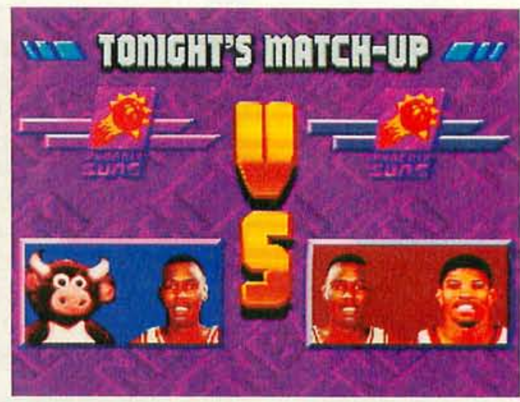
Divita
S Start und A gleichzeitig
A Start und Y -"- (SNES)
Start und C -"- (MD)
L beliebiger Knopf

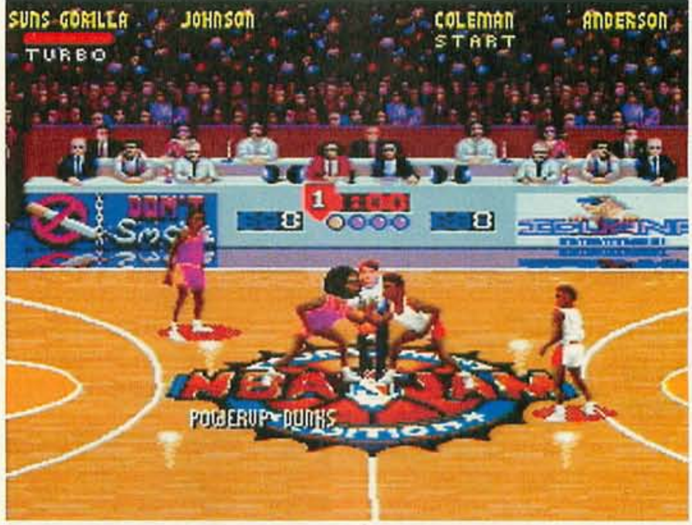
Bill Clinton
C Start und A gleichzeitig
I beliebiger Knopf
C Start und B gleichzeitig

Hillary Clinton NEU
H beliebiger Knopf
C Start und B gleichzeitig
L beliebiger Knopf

Prinz Charles NEU
R Start und B gleichzeitig
O Start und A gleichzeitig
Y beliebiger Knopf

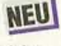






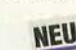
Im "Tonight's Match Up"-Screen (siehe oben) müssen die übrigen Cheats eingegeben werden. Zu Beginn des Spiels blinkt dann kurz eine weiße Textzeile auf, wie im linken Bild zu sehen ("Powerup Dunks").

Cunningham NEU
P beliebiger Knopf
H Start und A gleichzeitig
I Start und Y -"- (SNES)
Start und C -"- (MD)

Brutah 
L Start und A gleichzeitig
G Start und B gleichzeitig
N beliebiger Knopf

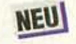
Facime 
X Start und B gleichzeitig
Y Start und B gleichzeitig
Z Start und A gleichzeitig

Jazzy Jeff 
J Start und Y gleichzeitig (SN)
Start und C gleichzeitig (MD)
A Start und A gleichzeitig
Z Start und A gleichzeitig

Fresh Prince 
W Start und Y gleichzeitig(SN)
Start und C gleichzeitig (MD)
I Start und B gleichzeitig
L beliebiger Knopf

Liptak 
S beliebiger Knopf
L Start und B gleichzeitig
Leerstelle Start und B -"-

Snake 
G Start und A gleichzeitig
O Start und Y -"- (SNES)
Start und C -"- (MD)
F Start und B gleichzeitig

Benny ('ne Kuh) 
B Start und B gleichzeitig
N beliebiger Knopf
Y Start und Y gleichzeitig (SN)
Start und C gleichzeitig (MD)

Suns Gorilla ('n Aff') NEU
G beliebiger Knopf
O Start und B gleichzeitig
R Start und B gleichzeitig

Im *Tonight's Match Up*-Screen können bei NBA T.E. 16 verschiedene Cheats eingegeben werden. Die Kombinationen für die nachfolgenden Cheats sind für die SNES- und MD-Version dieses Mal identisch. Wenn Ihr den Cheat korrekt eingegeben habt, erscheint zu Beginn des Spiels kurz eine entsprechende Schriftzeile.

POWERUP FIRE
(immer 'On Fire')
unten, rechts, rechts, B, A, links
POWERUP TURBO
(unendlich Turbo)
B, B, B, A, unten, unten, oben, links
SHOT PERCENT DISPLAY
(Trefferwahrscheinlichkeitsanzeige)
oben, oben, unten, unten, B
POWERUP GOAL TENDING
(kein Goal Tending)
rechts, oben, unten, rechts, unten, oben
POWERUP DUNKS
(von überall dunken)
links, rechts, A, B, B, A
SLIPPY COURT
(erschwerte Steuerung)
A, A, A, A, A, rechts, rechts, rechts, rechts, rechts
POWERUP BLOCK
unten, rechts, A, B, A, rechts, unten
SPEEDUP
oben, oben, oben, oben, links, links, links, links, B, A

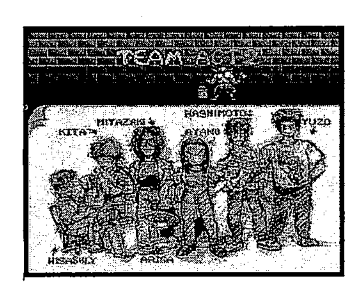
Super Nintendo

Actraiser 2

Daniel Krassnig aus Köln schickte uns noch ein paar besondere Paßwörter zum zweiten Act. Die "richtigen" Levelpaßwörter kann man übrigens in der VG 4/94 nachlesen.

Code für die End-Credits
MTkM SkTk HNSH
Code für die letzte Stage mit 38 Leben
MFMJ TVSY FVPX
Code für Bonusstage mit einem Endgegner aus Actraiser 1 *Xxxx Yyyy Zzzz*

Und bevor hier zwei Tage nach Erscheinen dieser Ausgabe gleich ein weinerlicher Beschwerdebrief einflattert, seist Du ebenfalls erwähnt, Stefan Hartmann. Die Ehre für den Bonusstage-Code gebührt auch wirklich alleine Dir, da Du die großen und kleinen X-, Y-, und Zs bereits in einen Tip-Brief vom Mai letzten Jahres reingedonnert hattest.



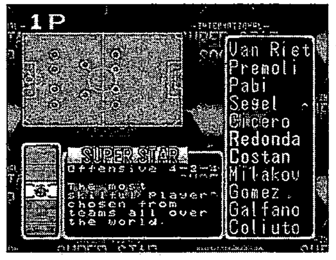
Nett inszeniert, aber ein wenig kurz, der Actraiser-2-Abspann

Super Nintendo

International Superstar Soccer

Wie im Test zu Konamis Vorzeige-Kicker versprochen, folgt in dieser Ausgabe der Cheat für das Superstar Team, Konamis bestes Pferd im Stall sozusagen:

Schließt zuerst ein zweites Joypad an und schaltet Euer SNES dann ein. Wenn der Superstar Soccer Titel-Screen erscheint (der nach dem Konami-Logo), müßt Ihr auf dem **zweiten Joypad** B, B, X, X, A,



Und da sind sie schon, die Stars der Konami-Programmierer

Y, A, Y, rechts, links, X drücken. Wundert Euch nicht, es gibt kein Pling oder sonst irgendein Geräusch zur Bestätigung; der Trick funktioniert aber trotzdem. Jetzt könnt Ihr ganz normal auf Pad 1 *Start* drücken. Das Edel-Team ist bei den übrigen Mannschaften mit eingereiht, Ihr findet es beim Durchscrollen.

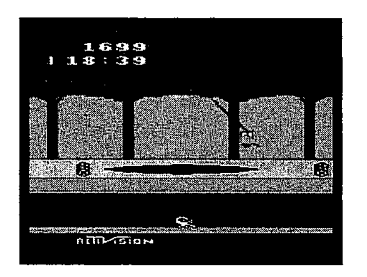
SNES/MD

Pitfall

Ali Houssein aus Berlin war schon mal in Wien, nein Quatsch (ich reim halt so gern), eigentlich hat der Ali nur ein paar Azteken-lastige Dschungel-Cheats rübergeschickt. Mit Hilfe des ersten Cheats kann das alte Atari-2600-Pitfall von 1982 gleich direkt angewählt werden und muß nicht erst im Spiel umständlich gesucht werden:

Bei der SNES-Version müßt Ihr dazu im Titelbild Select, A, A, A, A, A, A, Select drücken.

Mega-Drive-Besitzer drücken stattdessen unten, 26mal A, unten. Wenn Ihr jetzt ganz normal auf "Start" geht, hat sich die Zeit 13 Jahre zurückgedreht. Bei der Mega-Drive-Version only können im Titelbildschirm noch drei weitere Cheats eingetippt werden:



Jede Waffe 99mal:
A, B, oben, C, A, C, A
Neun Leben: rechts, A, unten, B, rechts, A, B, oben, unten
Abspann: C, rechts, unten, C, rechts, unten, C, rechts, unten

In allerletzter Minute hat Tet noch'n Tip aus Japan gefaxt bekommen, wo das Spiel übrigens 'Super Pitfall' heißt: Wenn Ihr 'Game Over' seid und im Titelbild 3 x A und 2 x Select drückt, erhaltet Ihr wieder neue Continues (nur SNES).

! Code geknackt

Täglich erstrecken sich mehrere Kilometer Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der fröhlichen Wühlarbeit und so weiter – ich freu mich halt.

Super Nintendo

Blackhawk

In eigener Sache muß ich hier nochmal drauf hinweisen, daß die Paßwörter zu diesem tollen, tollen Interplay-Titel schon vor langer Zeit, nämlich in Ausgabe 11/94 abgedruckt wurden. Da stand zwar noch der Name der U.S.-Version, Blackthorne, in der Überschrift – die Paßwörter sind aber dieselben. Als "Trostpflaster" für diejenigen, die in letzter Zeit, alle im Glauben, Sie seien die Ersten, die Paßwörter eingeschickt haben, hier noch ein wirklich neues Paßwort:

Gebt F M W Y ein, und Ihr könnt sooft Ihr wollt den Abspann anschauen ohne was zu tun.

Mega Drive

Mega Bomberman

Kai Kürsten aus Seevetal hat beim Bombenlegen brav Buch geführt. So stellt sich nun das Ergebnis dar:

AREA 1 Jammin'Jungle
Stage 1 2200
Stage 2 6800
Stage 3 5120
Endgegner 7420
AREA 2 Vexin' Volcano
Stage 1 4501
Stage 2 8111
Stage 3 7421
Stage 4 1051
Endgegner 3351
AREA 3 Slammin' Sea
Stage 1 4502
Stage 2 8112
Stage 3 7422
Stage 4 1052
Endgegner 3352
AREA 4 Crankin' Castle
Stage 1 6803
Stage 2 0513
Stage 3 9723
Stage 4 3353
Endgegner 5653
AREA 5 Thrashin' Tundra
Stage 1 8114
Stage 2 2814
Stage 3 1134
Stage 4 5654
Endgegner 7954
FINAL STAGE 0515

Der Endgegner ist nicht anwählbar.

Super Nintendo

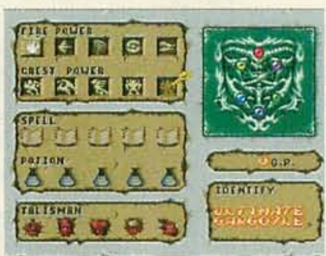
Demon's Crest

Wie im Test zu D.C. letzte Ausgabe schon angedeutet, kommt hier das Paßwort, das Euch als "Ultimate Gargoyle" dann bis zum "Dark Demon" bringt. Außerdem fiel mir kurz vor Redaktionsschluß noch ein weiteres eigenwilliges Paßwort in die Hände. Ihr könnt, nachdem Ihr es eingegeben habt, in jedem Level einfach bis zum Endgegner durchmarschieren, ohne irgendwelchen Feinden zu begegnen.



Obiges Paßwort "macht" alle Feinde im Level weg







Das ultimative Paßwort beschert Euch dieses übervolle Item-Menü

! Action Replay Codes

Wegen akutem Platzmangel müssen all die schönen Codes zu Cannon Fodder, Sonic & Knuckles, Batman & Robin, Pitfall, Super Punch Out, und was ich nicht sonst noch alles für dolle Sachen hier rumzuliegen habe, leider bis zur VG 5 warten.

Nur für einen feinen, kleinen Code war noch Platz. Dieser Code hat es aber in sich , da er bei einigen neueren Spielen (bei Clayfighter 2, Earthworm Jim und bei 'Indiziertes Spiel II' klappt es auf alle Fälle, da hab ich's schon selber ausprobiert) ein verstecktes 3D-Bild der Programmierer freilegt. Der Code ist praktischerweise bei den verschiedenen Spielen immer der gleiche. Ihr müßt, um den Hologramm-artigen 3D- Schriftzug oder das dreidimensionale Bild sehen zu können, erst einmal ganz nah an den Bildschirm herantreten und, während Eure Augen im Bild zu versinken beginnen, langsam zurückgehen. Dabei dürft Ihr aber nicht versuchen, wieder auf das Bild "scharf zu stellen", immer schön durchgucken. Beim Clayfighter-"Autostereogramm" (Fachsprache) z.B. erscheint ein roter wulstiger BLOB-Schriftzug in 3D. Hier im Heft wird das Bild den Effekt aber kaum hergeben, da wir es dann auf eine ganzen Seite vergrößern hätten müssen (und wir haben ja, wie gesagt, keinen Platz). Probiert es einfach mal bei einem von den drei zuvor genannten Spielen aus, es lohnt sich. In der nächsten Ausgabe wissen wir bestimmt schon mehr zu anderen Spielen, bei denen die Codes auch funktionieren. Hier nun aber endlich die 3D-Freezer:

Super Nintendo: A1618912
Mega Drive: 7E1291618A



Geheimes Vexierbild bei Clayfighter (MD)



! Das dicke Ende

Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das dicke Ende kommt noch". Wie recht sie doch alle haben. Hier ist es wieder:

Tohshinden ...

... ist ohne Frage ein "goiles Spiel", nur besitzen tut's kaum einerwelcher. Wir sparen uns deshalb das Abdrucken der diversen Cheats, Wegbeschreibungen zu Sho, Secret Moves, etc., holen dies aber spätestens im Herbst zum offiziellen PS-Start nach. Wer nicht warten kann, möge bitte unsere Hotline-Boys anrufen (Nummer siehe unten), die mit den nötigen Cheats bereits aufwarten können.

Telefonterror ...

... ist zwar das letzte, aber wenn Ihr sonst schon alles versucht habt und einfach zu doof seid, an einer bestimmten Stelle im Spiel weiterzukommen, dann hilft manchmal nur noch ein Notruf bei den Seelentröster-Hotlines der Hersteller. Hier sind die Nummern:

Acclaim 0211/523322
Electronic Arts 05241/26024 (14-17 Uhr)
Konami 0221/2407934 (19-21 Uhr)
Laguna 06107/945114 (15-18 Uhr)
Nintendo 0130/5806 (13-19 Uhr)
Sega 040/2270961 (10-18 Uhr)
Video Games Hotline 089/4613336 (Di/Do 15-18 Uhr)
Virgin 040/391113 (ab Mitte März nachmittags)

Und falls die (manchmal etwas loosigen) deutschen Ableger der beiden Großen nix wissen, hier noch schnell die Nummern in Amerika:

NOA
0012068857529
(13-9 Uhr MEZ, Sonntags 15-4 Uhr MEZ)

SOA
0014155917529
(15-3 Uhr MEZ, jeden Tag)

!!! Wenn Ihr noch nicht selber für die Kosten derartiger Späßchen aufkommt, unbedingt die Erlaubnis Eurer Eltern erfragen !!!

H.-M Lang aus Hofheim-Wallau war am Werk





KLEINANZEIGEN

Wollen Sie gebrauchte Konsolen/Spiele kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Wollen Sie tauschen oder suchen Sie Kontakte zu Gleichgesinnten? Die Video-Games-Kleinanzeigen bieten allen Videogames-Fans die Gelegenheit, für ***5,- DM GEGEN VORAUSKASSE*** eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text aufzugeben.

Und so geht's: Für die Ausgabe 06/95 (erscheint am 17.05.'95) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 07.04.'95 (Eingangsdatum beim Verlag) an Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der nächsten Ausgabe (erscheint am 21.06.'95) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf dem Durchhefter. Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext sollte maximal 4 Zeilen lang sein.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor.
Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt oder in denen Kopierstationen angeboten werden sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

Game Boy

Habe für Game Boy Zelda Tausche gegen Pyramid of Ra oder Kirbys Pinball, Landbert Kirchhof, Polenzstraße 1, 08060 Zwickau Tel. 0375/521509 Sa. 12-14 Uhr

Verkaufe Game Boy + Tasche + 9 Spiele (z.B. Zelda, Blades of St., Probotector,...) Für 150 DM Tel. 02942/5590 (ab 15 Uhr)

Verkaufe Game-Boy-Spiele, 190 in 1. 21 verschiedene Spiele, z.B. Jurassic Park, Turtles 3, Mega Man 5, Motocross, Tennis, etc. Tel./Fax: 040/5594906

Game Gear

Verkaufe Game Gear mit 10 Spielen und TV Tuner für 400sFr oder 450 DM Tel. 0041/(0)71/723985 ab 18 Uhr Martin verlangen CH

Verk. GG mit 10 Spielen und TV Tuner für 400Fr o. 450 DM. Tausche auch gegen SNES oder Jag-Spiele. Angebote an: Martin Sonderegger, Poststr. 9a, CH-9443 Widnau

Verkaufe Game Gear mit 10 Spielen, u.a. Sonic 1+2, Wonderboy 3, für VB 350,– DM. Tel. (Mo-Mi, Fr: je ab 14:00) : 07031/875482

Lynx

Suche LYNX-Spiele: Dinolympics, Desert Strike, Pinball Jam, Dracula, Lemmings, Battle Wheels, Quix, Ramparts, aber auch noch ältere Titel. Angebote an: Tel. 030/8823769

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Infos und Anmeldeformular gegen 1 DM Rückporto. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel + Fax: 02307/61532

Suche Jaguar-Spiele kaufe sie oder tausche gegen SNES o. GG-Spiele. Angebote an: Martin Sonderegger, Poststr. 9a, CH-9443 Widau (SG) Tel: 071/723985

Suche: Robosquash, Vicking Child, Desert Strike und andere Spiele. Schickt Eure Preisliste an: A. Gall, Markenbildchenweg 39, 56068 Koblenz

Verkaufe oder tausche Kasumi Ninja, Aliens V. S Predator gegen Iron Soldier. Verkaufe Lynx II mit 4 Speilen für 120,– DM. Tel. 0234/233370

Int. Lynx-Jaguar Club. Clubzeitschrift, Tauschbörse, etc. Info bei: Ernst Fürthaler, Bischofstr. 11, A-4020 Linz, Austria Tel + Fax (0043) 0732/778930

Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin <u>keine</u> Briefmarken angenommen.

Master System

Verk. MS2 + 2 Pads u. 11 Spile z.B. Sonic 1, Sonic Chaos, D. Duck 2, M. Maus 2, Aladdin ca. 550-650 DM, Chr. Schöne, 06184 Großkugel, Am Beuditzer Weg 274, Tel. 034605/21576

Suche Populous ggf. auch für Megadrive zum Kauf oder Tausch. Heike Tabor, Hartig Str. 2, 01127 Dresden

Verkaufe MS2 + 14 Spielen und Zubehör für 300 DM, Verkaufe auch einzeln. Ruft an unter 09941/6306.

Mega Drive

Habe: Fifa, E-Swat, Royal Ruble, F1, Jimmy Connors Tennis, EA Hockey. Suche: Beat'em UPS und Rollen-Action-Adventures. Tauschl Tel. 02582/5844. Ab 17.30 Uhr. Nur Tausch!

Tausche Jungle Strike, Virtual Race gegen Syndicate, WWF Raw oder uzk. MD + 2 Spiele + 2 Pads für 300,– Tel. 07721/56071 oder Scall 010011103363

Verk. für MD: Streets of Rage I (40),II (60), III (80), Mega Turrican (75), Dune II (80), Virtua Racing (110), Zero Tolerance (70), TZ-Judgement Day (55) Tel. 030/9214857, Jens

Verkaufe Mega Drive 50/60Hz + Mega CDI + CDX Adapter + 6 Button Pad + 15 CD Spiele u.a. Vay + Lunar + Night Trap + Rebell Aussault+Double Switch+bround Zero usw. für nur 1000 DM Tel. 0221/627523

Verkaufe CDs, Lunar 60,–, Jurassic Park, Rise of the Dragon, Mystery Mansion, WWF, je 50,–, Sonic 40,–, Thunderhawk 30,–, Powerstick II 50,–, 6 Button. 0764155475

Verk.: US-Sega CD+ Mega Drive Multi 50/60Hz + CDX-Adapter + Sega Ciassics CD 400,– DM, Sega Arcade Powerstick II 50,–, Diverse CDs zwischen 40-60,– DM 07641/55475 Volker

Tausche Zero Toleranc oder Mickey Mania gegen Dune 2. Bitte nur dt. Version Tel. 07395/570 (Frank verlangen)

Arcade Power Stick für Mega Drive, nie benutzt 50 DM. Master System Converter 50 DM. 3 Master System Spiele Ghostbusters, Alex Kidd je 20 DM. Tel. 08501/364

Verk. Desert Strike dt. = 40 DM und suche EA Hockey. Zahle gut!!! Tel. 06152/55485

Suche Yu Yu Hakusho jp. für MD. Angebote unter 07221/61286 ab 17 Uhr

Verkaufe Shinning Force 2 70 DM, NHL 95 65 DM, Fifa Soccer 40 DM, EA Tennis 60 DM, Zool 25 DM, James Pond 3 20 DM, 4 Spieler Adapter (EA) 30 DM Tel. 06486/6083 Manuel

Verkaufe: Mega Drive + 2 Pads + 2x6-Knopf-Infrarotpads + ARP2 + 60Hz-Adapter + Chinchkab. + 8 Spiele; z.B. Landstalker, Lemm., Thunder F. 4; Neu 1050 DM; nur: 399 DM + VK. 03901/31067

Suche günstig MD Spiele und Konsolen. Verkaufe auch Spiele. Mega CD II mit 2 Spielen und CDX nur 420,– DM. Suche Dring. Spiel für Playstation!!! 06190/1319

Verkauf Streets of Rage I+II; Sonic Spinball, Golden Axe III, X-Men, Turtles Tournament Fighters und für Super Nintendo Starwing; Tel. 07353/1064

Suche Megadrive Spiel „Shadowrun" US Version Peter Fischer, Mozart-Str. 2c, 15741 Bestensee Tel. 033763/64425

Verk., Tausche MD, 32X Jaguar u. MCD Spiele u. Konsolen! Suche 3DO PRG + Spiele, Playstation US + Spiele.-So NP Tel. 05341/392144 (Michael) ab 17.30 Uhr. Bye!

Suche Mega-Drive-Spiele aller Art. Tausche auch (Suche SNES, Lynx, Jaguar) Tel.: 05121/56822

Verkaufe Spiele für SNES u. Mega Drive. Suche auch Neuheiten z.B. Uni Racers etc. Suche Sony, Saturn u. Marty mit Spielen günstig! Auch 3DO, Jag. Tel. 07724/7747

Suche Royal Rumble für Mega Drive. Zahle bis zu 45 DM. Anzeige gilt ab März. Kaufe auch G-Boy-Spiele. Tel. 06525/604. Kaufe auch andere Spiele ab 45 DM. (M-Drive)

Verkaufe: Dune 2 f. 70 DM, Sonic 2 f. 60 DM, Tom Jam und Eral 2 f. 70 DM und Bart's Nightmare f. 55 DM. Tel. 08678/357 ab 19.00 Uhr erreichbar

Verk. Mega Drive + Mega CD + 3 Joypads + Scart Kabel + 16 Spiele davon 7 CD's z.B. Shinobi 1.3 Cool Spot, Rebel Assault Night Trap WWF Silpeed Wonderdog für 1200,– Tel. 07935/6253

Japanische SMD-Konsole + 16 Module + Joys + Arcade Powerstick für Komplett FP 450,– K.-H. Dahlhoff, Kroosgang 46, 48565 Steinfurt

Verkaufe MD2 mit 7 Games für 390 DM (z.B. Super Streetfighter 2) Verk. auch einzelne Games. Postkarte an: F. Thaler, Hofkoppeln 30, 21271 Hanstedt

Suche funktionsfähiges Multi Mega!! von Sega. Also falls Ihr eins besitzt ruft einfach an, Tel. 089/6373901 (Peter)

Verkaufe MD-Spiele Gods, Haunting, Flintstones, Battletoads, Ex-Mutants, Terminator 2, Judgment Day. Alles in Deutsch zusammen 220 DM. Tel. 06624/6806 ab 15 Uhr Bernd

Verk. MD + Arcade Power Stick + 11 Spiele, z.B.: Str. of Rage 2, Devil Crash. Alles auch einzeln; Preise nach Vereinbarung. Tel. 05453/1247 (Jörg)

Verkaufe Sega Mega Drive mit 3 Spielen, 2 Joypads und Zubehör für 200,–. Alles 1A zustand Tel. 08677/61977

Verk. Mega CD II, dt. + Road Avenger. Top Zust., neuw., 100%OK. DM 300,– inkl. Porto. Tel. 0471/88209, ab 17h.

Tausche MCD2 gegen 4-MD-Spiele. Tausche sonst noch MCD-Spiele gegen MD-Spiele auch MD-MD. Tel. 07152/25542

Welcher Super-Gamer hat keine Angst vor Porbotector? Biete dieses Superschnell Game sowie Marble Madness und Corporation zum Tausch. Andi 040/4200495

Verk. Mega Drive 18 Spiele, 2x Joypads für 950,– DM VB, alles in sehr guten Zustand und 1 Jahr alt, nur kompl. Angebote an B. Thoneick, Waller Heerstr. 183, 28219 Bremen

Verk. Shining Force 2 us, 65,–. Mega CD: Soulstar, dt., 60,–, Mansion of Hidden Souls, dt., 50,–, Batman Returns, dt., 30,–. Top Zust. Tel. 0471/88209, ab 17h.

Verk. MD Spiele z.B. Flashback (50 DM) Quakshot (35jp) Terminator (35 DM) Ex-Mutans (40) Verk. GG mit 2 Spielen VB 150 DM Tel. 02772/63102 Dietrich verlangen

Verkaufe: Sega Mega Drive, 32X, 3 Pad, Action Replay, 34 Spiele, NW 3759 DM. VB 2400 DM Telefon: 0261/62530 ab 18 Uhr.

Verkaufe für Mega CD: Time Gal und Road Avenger pro Spiel 25 DM. Tel. 0341/4220786

Mega Drive mit 12 Spielen, 2 Joypads, 1 Joystick zu verkaufen. VB 600,– DM, Tel. 0561/26663

Suche Jaguar mit 2 Pads und 2-3 Spiele; Biete Mega Drive, Mega CD + 3 Spiele (Pal). Tel. 09146/1724

NES

Verk. NES m. SMB 1, SMB 3, Faxanadu, Zelda II, 170 DM, Manuel Charisius, Furtwänglerstr. 33, 69121 Heidelberg

Verk. NES mit AR Pro + 8 Spielen z.B. Tinytoon; Tetris; Supermario 3; Topgun 2; Ducktales + 2 Joypad + 1 Stick. Tel. 034926/298; verlangt Jan

Verk. NES Super Set (n. 3 Pads) + 7 Spiele (Turtles 1, Simpsons 1+2, Star Tropics, Faxanadu, Zelda 1+2) für 500 DM; Tel 07245/6931 (Daniel) 76474 Au am Rh., Wehrstr. 37

Suche NES-Spiele Blades of Steel, Ice-Hockey oder Hyper Soccer bis 40,– DM, Marcus Zerbst, Karl-Kegel-Str. 46, 09599 Freiberg

Verkaufe NES m. 4 Pl. Adapter, 2 Joypads und 11 Spielen, SMB3, Probo 1 u. 2 u.s.w. für 450 DM. Nur zusammen zu verkaufen. Tel. 02991/6662 ab 18 Uhr nach Mario fragen

Super Nintendo

Verkaufe Stuntrace FX 65 DM, F1 Pole Position 70 DM, Flashback 35 DM, Super Mario Kart 30 DM, alle Module neu und dt. Anleitung, Tel. 08243/731 ab 19.00 Uhr

Verk./Tausche Empire S. BiPopo (us, T2, Secret of M., Donkey K., gegen: NBA'95S. NBA Jam, World League B., E. Worm Jim, Boxing Leg., Lion K., Street Racer, WWF RAW 035242/62498 Tony

Suche Final Fantasy 2 US, neu oder gebraucht, Zahle gut! Tel. 09131/51036

Suche Lemmings 1 (zahle 40), L2 (70), Secrets of Mana (85). Angebote unter Tel. CH-061/9119253. Markus oder Erik verlangen. Ab 17 Uhr.

SNES: alle dt. Starwing: 29,–; J. Connors Tennis: 40,–; Pilot Wings: 29,–; F-Zero: 29,–; PCE: Image Fight: 19,–; Tel. 05069/2622

Verkaufe R-Type 30,–, Turn+Burn Zelda Stundt Race FX je 40,–, Street Fighter 2 30,–, Bitte rufen Sie mich an! Ab 17 Uhr unter 09941/8568 (Christoph)

PgV-Club Verk.: *Die geheimen* Moves von MKII! PGV-Club sucht: neue Mitglieder! Verkauf von MKII und gebrauchten Spielen, Kontakt zu private Clubs gesucht!!! 07841/28171



KLEINANZEIGEN

Super Nintendo

Achtung! Verkaufe meine SNES und MD Spiele zu Top Preisen! Liste gegen 1,– DM Rückporto anfordern unter: Martin Zikner, Lindenstr. 7, 83374 Traunwalchen Tel. 08669/9697

Verk./Tausche ca. 20 Spiele z.B. Fußball; Tennis; Autorennen; Soulblazer (US); Mana (US); Phalanx (US); Plok; Zool; R-Typl; Wing-Commander II; Coolsp.; ab 17 Uhr; 02501/58613

Verkaufe 5 NES-Spiele ab 35 DM und Gameboy-Spiele ab 20 DM. Liste gegen 3 DM Rückporto alles privat. Frank Hempelmann, Wehmerhorstr. 111, 32289 Rödinghausen

Verk. Goog Troop, Pop´n´Twinbee, Ac. Replay für je 40 DM. Suche Breath of Fire, Robowarrior (NES). Tel. 05453/7734 (Michael)

Tausche, Verkaufe SNES-Spiele: Starwing, Zelda, Super Star Wars, Bomberman nur dt. Versionen 08458/1618 Michael verlangen

Verk. Donkey Kong Country US, Samurai Showdown US, je 75,–, Return of the Jedi US (originalverschweißt, unbenutzt) 80,–, Top Zust. Tel. 0471/88209, ab 17h.

Verkaufe: Egninox, Lost Vikings, Usbrain Lord US, Acfraiser, Verkaufe MD-Spiele: Immortal Mega Games 1, WWF Wrestl. Alle Spiele 55 DM + NN Tel. 07361/31359 (ab 14 Uhr)

Verkaufe Jimmy Connors US, Street Fighter US, Starwing dt. und Mario All Stars *dt. je 40*, oder zusammen für 120,– (05724) 8067 ab 14 Uhr

Verkaufe Multi Mega, inkl. Games + MK2, Battlecorps + 32X m. Virtual Rac. und Star Wars, zus. 999,– DM od. Tausch gg. 3 DO. Tel. 05244/1433 (Michael)

Verk. Cybernator dt. 45,–, Parodius dt. 50,–, Pop´n Twinbee jp. 45,–, Another World dt. 45,–, wenn die gebotene Summe stimmt, auch SNES + 2 Pads v. Mario 060352379

Tausche SNES Spiele 1 Outlander und 2 Cods gegen WWF Royal Rumbel oder Verkaufe pro Spiel 40 DM. Tel. 0201/505816

Verkaufe SNES + 2 Pads + Universal-Adapter Super-Gameboy und div. Spiele. Liste Anfordern bei: Oliver Gleixner, Waiblingerstr. 46, 71404 Korb

Tausche oder verk. Donkey Count., Stunt FX, Royle Rumbel o! WWF 1 geg. Earth Jim oder Syndicate Tel. 07721/56071 oder Scall 016811103363 Timo

Suche 5. Double Dragon Tel. 04104/4624 ab 20.00 Uhr, außer Dienstags und Freitags, nach Elmar fragen

Verkaufe: SNES (DT), 2 Joypads, Might & Magic 2 (DT), Art of Fighting (US), World Heroes (US), 50/60 Hz Adapter, Tel. 02623/2616 Markus; für 350 DM

Verkaufe Tausche Illusion of Gaia gegen Brainlord, Turbo Pilotwings 50 DM. Tel. 08669/38457

Verk. Super NES mit 15 Spielen (STF2 Turbo, Mario All Star u.s.w.), 2 Pads + Mariopaint für 499,–, inkl. 5 V-Magazinen. Philipp Tel. 05723/4878 18-20 Uhr

Tausche/Verkaufe SNES-Spiele! Habe 8: Mega Man X, Spiderman and X-Men, SSF 2, Skyblazer, PAC-Atack usw. Suche: Donkey Kong Country usw. Tel. 05281/10266

Verkaufe Super NES mit 18 Spielen z.B. Super Street Fighter 2, NBA Lire´95 usw. Super Gameboy mit Probotector, 2 normale Pads und 1 Programmpad Tel. 02572/82147!

Tausche Schlümpfe, Nigel n., Rabbit Rampage, Sim City, All Stars, Striker G´nG, M.Paint u. World, WWF1 u.a. Suche alle mögl. Sportspiele. Tel. 03821/62959

Verk. dt. SNES + 10 Spiele (Mario Kart, Allstars, World, DKC, F-Zero, Starwing, Metroid, Toons, Probotector, Parodius), alles dt.! für 650 DM. Tel. 07034/20119

Tausche: Star Wars I, Jimmy Connors, F-Zero, Prince of Persia, Bomberman I, Spiderman, Wing Com.I, Sup. SFII, NBAJum, FF II geg. DKC Demonscrest, Syndicate usw. 07422/54315

Tausche SNES-Spiel: Streetfighter 2, Dinosaurs, Push Over, Starfox, Goof Troop usw.; Tausche auch je nach Spiel 2 oder mehr gegen 1, Tel. 07227/2277 (ab 19 Uhr)

Suche Eartworm Jim Biete Donkey Kong Country Tel. 05741/5819 jeden Tag ab 18 Uhr nach Sascha fragen

Verk. S-NES + 2 Pads + 85 Spiele u.a. Jurassic Park, Streetfighter 2 Turbo, Actraiser 2, Rock´n´Roll Racing, Mystic Quest + 2 Universal Adapter VB 550,–. Tel. 08135/286

Verkaufe über 20 Hefte der Nintendo Zeitschrift Total und an die 10 Hefte der Nintendo Zeitschrift Super Pro. Tel. 02173/30120

Hi! Verkaufe: NBAJam für SNES und Turtles 1 für GB und Super Warioland für GB, Preis nach Vereinbarung, Ruft an Tel. 06403/71429

Verk. SNES mit 2 Pads und 10 Spielen wie MK2, NBA Jam usw. und Converter für 400 DM. Tel. 08724/1803

Supergünstig! Verkaufe Topaktuelle SNES-Toptitel (z.B. NBA Live´95, Syndicate je VB 85,–); Alle Spiele dt. mit orig. Verp./Anl.; Tel. 02171/83226 (ab 17 Uhr)

Verk. SNES-Spiele: R.´n´R. Racing, Axelay, Turtles, Striker, Wing Commander, Starwing, Mario World, Allstars, TAZ-Mania, F-Zero, SF 2, Rumble, Stanley! 08638/67881

Verk. Donkey K., Dragon, Earthw. Jim, Lion King, Parodius, R.R. Racing, Sparkster, SSF 2, Bomber Man, Mario all Star, Probotector, Secret of Mana, Pr. VB Tel. 05521/4803

Tausche Bretth. Hockey US, (ohne Schachtel), Final Fight II JP w., Smash TV us, Powermoves us, Suche W Heroes 1-2, Fatal F. Special, Fighterhistory, Steve Herrmann, Thomas-Mann-Str. 2, 06712 Zeitz

Biete: SSF 2, New Chall. od. Probotec. + Castlev. 4 od. bis 160 DM. Ruft an 05121/24861

Verk. Super Nintendo RGB mit 15 Spielen und Zubehör Preis: VB/ Neo-Geo CD mit Last Resor u. Samurai Showdown 2 950 DM. Tel. 0561/14033

Tausche/Verk. SN MD MCD Games z.B. Star Wars 1-3, SF 2 Turbo, Virtua Racing, Fifa Int. Soccer, D & D, Thunderhawk, Monke. Island, usw. Tel. 04621/29396 ab 19.00

V./T. für SNES: 5-Playerad., Bomberman 2, Brain L., Demon´s C., FF3, Street R., Video G. 12/94, 1/95, 2/95, 3/95; Suche Rollensp. u. Advent. jeder Art. Tel. 07541/54660 (Dirk)

Verk. Mario Allstars 55 DM, Star Wing 55 DM, Mickey Mouse 60 DM, E-Jim 80 DM, Alles mit Anl. + Verp. + dt! Verk. auch Comp. Zeitungen Tel. 038203/81164

Suche billiges Super NES und Spiele (Earthworm Jim, Fifa Soccer, Cool Spot) Gerät bis zu 80 DM Spiele bis 60 DM. Tel. 09941/6306

Verk/Tausch. Schlümpfe, Lost Vikings, R-Type II, Starwing, Road Runner, Double Dragon, Turn a. Burn, Supermeteroid, 45-85 DM. Suche Earthw. J. DKC J. Pier 02192/2502

Verk: dt. Module-Secret of Mana, Syndicat je 70 DM; Utopia 50 DM, suche Jaguar US mit 2 Pads für 500 DM; Verk. AD29-20 DM. Tel. 05361/73016 Sven

Verk. World League, Basketball, F-Zero, Super Soccer, Super Turrican, Lufia (US) Art of Fighting, suche: DK Country, Str. Racer Tel. 08782/494 Michael

He!! Verk. SNES-Modulsammung: ca. 60 VG-Classic-Titel einzeln o. im Set! Anrufen lohnt! Thomas Schmid, Am Hopfengarten 15, 89343 Jettingen, Tel. 08225/787

Tausche Spiele für: SNES, MD, GB, NES u. PC- CD-ROM. Habe US, DT, JP Spiele z.B. NBA Jam, S.o. Mana u.a. evtl. Tausch gegen Final Fantasy 3. 06105/21969 Steffen

Verkaufe Spielesammlung mit Gerät oder auf einzelne Spiele (Donkey Kong, C MK!I Blackhawk Mario Kart Virtual Soccer Goof Troop) VHB 06074/90282 Dennis

Tausche SNES-Spiele wie NHL 95, DKC, EJ, SSF 2, Striker, Addams F. 2, Super Ninja B., Goof Troop, Desert Fighter, Slammasters, usw. (21) Suche neue! Nico 02303/82037

Verk, Tausche MD, 32X, Jaguar u. MCD Spiele u. Konsolen! Suche 3DO RGB + Spiele, Playstation US + Spiele. - So NP Tel. 05341/392144 (Michael) ab 17.30 Uhr. Bye!

Verk. SNES + Controler mit 6 Spielen CSSF II, Donkey K. (u.a.) und Super-Gameboy, Neuwert 1000,– DM, zu verk. für 500,– DM, Tel. 035242/64215

Verk. SNES + 2 Pads + Super Scope + Bücher + Action Replay US + FX Adapter 47 gute Spiele nur kompl 3000,– VB neu ca. 6500,– B. Thonick, Waller Heerstr. 183, 28219 Bremen

Kaufe SNES, MD, MCD, Jaguar, Neo Geo, 3DO, Saturn, Neo-Geo-CD, mit einem bis 30 Spielen hole es selber ab – auch nach Wochen, ab 17 Uhr Tel. 0711/546362, ruf schon an!!

Verkaufe Spiele für SNES u. Mega Drive. Suche auch Neuheiten z.B. Uni Racers etc. suche Sony, Saturn u. Marty mit Spielen günstig! Auch 3DO, Jag. Tel. 07724/7747

Verkaufe SNES + Donkey Kong C., Earthworm Jim, Pitfall, Royal Rumble, Mariokart, Streetfighter II, VB 600 Daniel Schwanekamp Duisburg 0203/984751

Verkaufe Metroid 90DM, Pop´n´Twinbee 50DM. Beide zusammen 130 DM. Tel. 02991/6662 ab 18 Uhr, nach Mario fragen

Hi. Verk. 11-Pal-S-NES Spiele bspw. T-1, Turric. Parodius, Fat.-Fury, NBA-All-Stars, Zelda, usw. (auch Zubehör) alle zwischen 50-60 DM. Tel. 02064/94517 täglich.

Verkaufe dt. Super NES mit 9 Spielen (Donkey Kong C., Super S. Fighter 2 usw.) 1 Joypad und Adapter für 750,– DM (VB) NP ca. 1200,– DM Tel. 089/9034307

Kaufe SNES Spiele Zombis, Bomberman, Flashback, Soul-Blazer dt. Y-Merlin, Another Starwing, Alien 3 zahle 40,– nur mit Verpackung + Anleitung. Toni Marcone, P.-Brätter-Str. 11, 51149 Köln

Tausche: Plok, Cool Spot, Sup. Soccer, Mickey Mouse, Zelda, Bubsy. Suche: Lion King, King o. Dragon, Pitfall, Jur. Park 2, Radical Rex, NBA´95, Blackhawk, Jedi Ron Tel. 0391/714309

Tausche: Suche Fifa Soccer, WC Striker und R.R. Racing. Biete Stuntface, Probotector, SF II Turbo, Sim City 4, Zelda, Allstars (nur dt. Version; Tel. 08021/9684)

Suche Neo Geo CD mit King of Fighters und event. Samurai S1o. 2. Biete SNES mit 10 Spielen z.B. S. of M., Rise of the Robots. Zubehör: ABP2 50/60 Hz Adapter Tel. 06138/8434

Suche Neuheiten (+ Modulsammlungen mit Konsolen) für SNES-MD-NES-GB-MCD-32X. Final F III, Mega Man X2 etc. Tel. 0641/71250 (Kirsten)

Verkaufe für SNES: Rainbow Bell 55 DM, Syndicate 100 DM. Alles mit Verpackung + Anleitung. Tel. 06553/1732 ab 18 Uhr Markus fragen

Verk. S-NES mit S-Game Boy + 2 Pads + 1 ARP + 1 Adapter + 7 Game Boy Sp. und 19 S-NES Spielen, mit dabei Donkey K. Country, FF3, Stunt Race FX, nur kompl. für 1300 DM. T. Sievers, Beethovenstr. 10, 30926 Seelze

Kaufe/Tausche SNES&GB Spiele. Suche z.B. M. Mania, WWF Raw, E.W. Jim, DKC usw. auch ältere Spiele anbieten. T. Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin. Bis bald!

Ich tausche S-NES mit 8 Spielen + 5 J.Pad u. Infrarot!! u. Action Replay gegen 300 mit einem Spiel bitte PAL S-NES ist auch DAL gut oder (02594/6621) Tim

Verkaufe S-NES mit 8 Spielen + 5 Joypad und Infrarot Pad + Action Replay I für nur 600 DM (S-NES ist noch nicht alt!) (Alles PAL) 02594/6621, nach Tim fragen

Tausche SNES Spiele Suche: E-Jim, Samurai S., Batman + R. usw. Habe: Streetracer, Slammasters uvm. Suche: Prügelspiele 07762/3646 bis 20 Uhr

Verkaufe/Tausche aus größerer Sammlung Mega Drive, MCD, und SNES Spiele. Habe z.B. Donkey C.K., Bruce Lee, Earthworm J. etc. Tel. 0641/791740 (Monika)

Verkaufe: Battle Toads (dt) Runsaber (dt) Fatal Fury (jp) und Wing Commander (US) für zusammen 100 DM. Ruft an Tel. 02473/8234

Verkaufe Action Replay Pro, 8 Spiele wie Final Fight 2 (jp), F-Zero, Tournament Fighters, Sim City, Flashback, Mystical Ninja, Zelda, Mariokart für 50-90DM Tel. 07541/31926, Stefan

Suche ständig Hüllen von SNES-Spielen. Stück 6,– DM. 10 Stück 66,– DM. 20 Stück 140,– DM. (Nur gut erhaltene.) Tel. 04434/267 Fax: 04434/1353 Sören

Diverses

Kaufe SNES, MD, MCD, Jaguar, Neo Geo, 3DO, Saturn, Neo Geo CD, mit einem bis 30 Spielen hole es selber ab – auch nach Wochen. Ab 17 Uhr Tel. 0711/546362, Ruf schon an !!

TurboGrafx + 4 Games (Bomberman 93, Alien C.) für 230,–. Verk. für Neo Geo: Rob. A. 130,–, Nam 75 110,–, S. Sidek. 2 220,–. Für SNES: Clayfight. 60,–, Axelay 30,– u.v.a. Tel. 07143/21585

Neo Geo+MC+JB+ 7 Sp. DM 1000 o. Tausch gegen Saturn o. Platinen. Tausche u. Verk. Spiel. f. FM T. Marty SNES Jaguar NeoGeo sowie Platinen Tel. 06108/67312 ab 18 Uhr

Neo Geo mit 19 Spielen, verkauf auch einzeln o. tausche gegen 3DO, suche Neo Geo CD´s Tel. 05131/2346

Tausche Jaguar-Games, habe: Iron Soldier, Av P, Tempest 2000, nur gegen Cannon-fodder, Syndicate, Rayman, Theme Park, Val d Isere Tel. 04152/73619

Verkaufe/Tausche SNES, GB, Mega Drive, Mega CD habe: Secret of Mana, Street Fighter 2, Super Mario World, Mario all Stars, Super Metroid usw. Alex Tel. 07191/88494

Suche Mitspieler *für mein Strategie*-Fernspiel Dragon´s Crown! Gratisinfo: Christoph Stahl, Fikentscherstr. 27, 93051 Regensburg!

Suche und tausche Module, Konsolen und Zubehör für alle Systeme von Nintendo und Atari. Tel. 07151/562506 (Rainer)

Suche Sony Playstation oder Sega Satur oder Neo Geo CD, Suche auch jeweils Spiele; Verk. Modul Baseball Stars 2 für Neo Geo DM 120, Tel. 04841/81935

Verkaufe: Mega Drive 2, + 2x6 Button Pads + 15 Top-Spiele u.a. Streets of Rage 3, usw. für nur 800 DM!!! Verkaufe auch noch GG + 6 Spiele für nur 150 DM!! 08034/1023

Verkaufe Jaguar (USA) mit Spielen: Raiden, C. Galaxy, Tempest, Cybermorph, Alien VS Predator, Kasumi Ninja. Preis: 1000,– DM Tel. 06872/4497

Verkaufe US-Jaguar, RGB, mit Cybermorph, Tempest 2000, AVP, Iron Soldier für 700,– DM; J. Strzoda, Borkheiderstr. 7, 12689 Berlin, Tel. 030/9337334 ab 18.00

Verk. für Mastersystem: Spiele: Sonic I u.II, Donald Duck, sowie Sandow of the Beast. Außerdem die kompl. Konsole! Alles zusammen für ca. 100 DM (auch einzeln) Tel. 03722/90747

Kaufe Spiele und Zubehör für 3DO auch ganze Sammlungen 05147/72208

Verkaufe jede Deutsche Zeits. für 1,– DM Video-Games bis Maniac, Engl. für 5 DM je St. EGM bis die Hard Gamefan Tel. 030/6237581

3DO – Suche laufend gebrauchte Spiele. Anrufe ab 20.00 Uhr: 07141/863089

Verk. Neo-Geo + 2 Joyboards + M.Card + 5 Spiele (u.a. Samurai Showdown) für 800,– DM (NP ca. 1600,– DM), ev. auch Tausch. Tel.: Österr./06434/3487 ab 16 Uhr.

Verk. Sega Saturn Spiele (jap.) tausche auch. Verk. auch günstig Neo Geo RGB mit Samurai Showdown, King of Fighters, Artof Fighting und Zubehör 07131/484680

Verk.: Mattel Intellivision + 7 Sp.,MB Vectrex + 5 Sp., Unimex Mark IX + 2 Mod. Sinclair Spectum 48 K + Spiele; Atari 800XE + Floppy + Spiele Tel. 04101/200805

Suche Supernintendo für bis zu 200,–. Spiele für 40-80,– DM. Gameboyspiele für 10-20 DM. Tel. 0711/694782 Brahmsweg 33A, 70195 Stuttgart Philipp Regele

3 DO Spiele: Fifa International Soccer 60 DM, Jurassic Park 25 DM, Super Wing Commander 50 DM bzw. zusammen für nur 120 DM Tel. 02406/93158 ab 16.30 – 17.45 Uhr

Verkaufe oder Tausche für Jag. K. Ninjy u. Dragon (je 90,– VB) gegen VAL d'Jsere u. Syndicate! Tausche nur im Raum Essen. Habe noch andere Titel. Tel. 0201/660272

Verkaufe: Sony-PSX, billig + ungebraucht, 3 alte *Game-Gear Titel für* 30 DM + SNES-Spiel Turtel US. 40 DM + Mystical Ninja jp. 30 DM. Tel. Abends: CH 055/321405

Spieleclub jetzt mit eigenen Adventure. Mach mit. Infos g. 1 DM bei: Thomas Meyer, Fraunhoferstr. 15, 47057 Duisburg. Komm sei dabei und Spiel mit uns. Auf geht´s.

Verkaufe Atari Jaguar + 2 Spiele: 449,–; PC-Engine GT + 12 Spiele: 449,–; Action Replay Pro für SNES: 49,–; 3DO-Spiele ab 20,–, *sowie LCD*-Games. Tel. 0621/576602

Suche dringend Verpackungen zu SNES-Spielen Axelay und Street Fighters 2. Zahle gut. Mario Hammer, Holbeinstr. 21, 44795 Bochum

Tausche SNES/Jaguar Games! Tausche/Verkaufe FM Towns Marty, Pal, 3 Spiele oder SNES, RGB, 50/60 Hertz, ca. 14 Games, massig Zubehör, suche 3DO, Jaguar, Neo CD, PSX usw. Tel. 07354/2873

Tausche Neo Geo + 2 Games + MC + 1 Board und Jaguar + 1 Pad + 2 Games gegen 3DO (nur US) + 1-2 Spiele (kein Crash'Burn) Tel. 069/37108024 ab 18 Uhr Raum FFM, HU, WI

Verkaufe Neo Geo mit 2 Joystick Memory Card und 50/60 Hz Schalter und Blut-Schalter für 500,– DM, Samurai Showdown für 190,– DM, Fatal Fury Special 150,–, Art of Fighting 1+2 250,–, Viewpoint für 400,– DM und Magician Lord für 60,– DM Tel. 0681/44197

Verkaufe: Tausche: Neo Geo/MD/MCD/PCE/32X/SNES/GG. Suche Kontakt zu anderen Neo-Geo-Freaks in Deutschland. Suche 3DO, u.s.w. Tel. 0841/61420 ab 17 Uhr

Verk. Konsolen Spiele, 3DO, Neo Geo, MD, CD, SNES, Jaguar, Saturn, 32X-Games, Manga, Image Comics, PC, Suche Gaiares, Gley&Ancer-E. Master-Trib, ab 19h Tel. 0621/28987

Verkaufe, tausche Spiele für verschiedene Konsolen, suche 3DO, Saturn, Playstation im Tausch gegen Multimega, Neo Geo, MD, Supernes Tel. 089/1403732

Videospiel Hefte alle 100st: 100Fr statt ca. 600Fr CD: Braun, Dance Max unw. Zed: 30 Fr. 1 CD: 15 Fr, 72 dt. + us. Comix's Hefte alle für 144 Fr. statt ca. 432 Fr. für CD's liste. A. Zyskowski, Oberfeldstr. 122, 8408 Winterthur

Verk. Original Automatenspiel Splatter-House von Namco mit Jamma-Anschluß für 450,– DM, Thomas Baumgaertner, Richard-Wagner-Ring 29, 84405 Dorfen

Verk./Tau. v. Videosp. u. Konsolen (z.B.: Mak (V1), Jaguar, T.Duo, SNES, u.v.m.; Suche günst. Neo-Geo-CD, 3DO u.v.m. (Tausch-Ankauf) ruft an unter 030/4456312, Patrick ab 18 Uhr

Verkaufe Jaguar Komplettsystem billig Telefon 0991/4306 18.00h-20.00h Stefan

Hallo! Löse meine Manga-Video-Sammlung auf. Habe z.B. Devilman, Gunbuster, Catgirl Nuku Nuku und vieles mehr. Tel. 08803/5559 Christian verl./ab 18 Uhr

Verk. SNES + 2 Pats + SuperScope + Bücher + Action Replay US + FX Adapter 47 gute Spiele nur kompl. 3000,– Verh. B neu ca 6500,– B. Thoncick Waller Heerstr. 183, 28219 Bremen

Verk., tausche MD, 32X Jaguar u. MCD Spiele u. Konsolen! Suche 3DO RGB + Spiele, Playstation US + Spiele.-Sonp. Tel. 05341/392144 (Michael) ab 17.30 Uhr. Bye!

Suche Kontakt zu anderen MAK-Besitzern zwecks Platinen-Verleih. Bitte nur Ludwigshagener oder Mannheimer, weil kein Postverkehr erwünscht ist. Tel. 0621/555871

Hallo Ihr DOS-Computer-Spieler ... Interesse an Cheats, Trainern und Komplettlösng. für neue und ältere Spiele? 030/8338349 oder 8178613 (ab 15 Uhr)

Sonstiges

Verkaufe für 3DO OFF World Interceptor oder Tausche gegen anderes 3DO-Spiel Tel. 0761/25136 ab 18 Uhr

Verkaufe Neo Geo CD Frontlader RGB f. Spiele ab 50,– DM. Löse außerdem meine Anime Sammlung auf. Titel ab 15,– abzugeben. Tel. 02872/8411.

Verk., Tausche MD, 32N Jaguar u. MCD Spiele u. Konsolen! Suche 3Do RGB + Spiele, Playstation US + Spiele. - SO NP Tel. 05341/392144 (Michael) ab 17.30 Uhr. Bye!

Verkaufe PC Engine GT (tragbares Videospiel) mit 12 Spielen für nur 499,–, biete zudem div. Spiele für das Atari Jaguar und das 3DO. Tel. 0621/576602

Verkaufe/Tausche Jaguar mit 2 Joyp. und den Spielen Iron Solider, Kazumi Ninia Doom, A.v.P., Tempest 2000 und Cybermorph für 850 DM oder Tau. geg. 3 DO 04421/13467

Verk. Turbo Duo mit einem Joypad, 9 Spielen und jap. US. Umbau 600DM Tel. 02831/80036

Amiga-CD32 + Joypad+ 6 Spielen alles Originalverpa. mit Anleitung VB 650 DM Tel. 030/3654766 möglichst Raum Berlin. PS: Anrufen nach 18 Uhr nach Alex fragen

Verk. Turbo-Duo mit Japan-Umschalter u. 21 Spielen wie z.B. Dargon Slayer II; Soldier Blade; Ziria I+II; Devil Crash; Son Son II usw. für 720 DM Tel. 089/6923925

Verkaufe PAL Jaguar, 50/60Hz Umbau, 2 Joypad, Cybermorph, Tempest 2000, Alien VS Predator für 750,– DM. Sebastian Pein, Wenddorfer Weg 12, 39128 Magdeburg

Verk. Alien vs Predator (Jaguar), 80,–. Top Zust., neuw. Tel. 0471/88209, ab 17h.

Suche orig. Mangas! Cyber City, Devilman, DominionTP, RG Veda, Alita, Arislau usw. Verk. und tausche Mangas, SNES- und MD,-Games. Spiele und Mangas ab 10 DM. 06035/6860

Suche Sonyplaystation Biete super NES mit 10 Spielen z.B. Blackhawk, Donkey Kong. Zahle noch 200 DM dazu. Meldet Euch bei Benjamin Tel. 05128/5209

Kaufe Turboduo Playstation, 3DO usw. Verk. NeoGeo, Turboexpress, Amiga 200, MD SNES, PC-Engine + viele Games z.B. Gradi: Viewpoint, TigerHeli! Tel. 0821/555168

Verkaufe SNES-Spiele: Dragon Ball Z3 jp.; R-Type 3 je 70,–, Verkaufe Sega Saturn-Spiele: Gate Racer; Clockwork Knight je VB 90,– Tel. 0911/9699842

Tausche, verk. 3DO-Games, wie: Rebel Assault, Need f. Speed, W. Comm. Shock Wave. uva. Suche: Demol. Man, B. Chess, u. alles Neue! Tel. 05261/16061 Mo-Fr 15h-18h

Interessant für Sammler und Freaks ich habe das Original Atari 2600 nicht mit VCS mit je 20 Games. Habe nur 2 Stück. Preis VB Tel. 030/6237581 ab 19 Uhr (Robert)

Kaufe! Gute Gelegenheit ganze Sammlung. z.Vk. haber Intr. an SNES, GB, MD, GG, M-Sys. Games u. Konsolen. Gebt mir Euren Preis (auch Tausch) Tom 0861/13600 ab 16 Uhr

Stop! Verkaufe NeoGeo Multi 50/60Hz + 6 Top Spiele, Samuka, Shadow Naktoffighting 2, Senkugo 2, Fafalfury 2, Magican Lord Cyberli?) auch einzeln d. Preis VB 02205/81823 Stefan.

Habe Saturn und PSX Spiele zum Tausch. Verkaufe MD, SNES, 32X, Neo Geo CD. Suche 3 DO + Fifa Soccer Toshinden für PSX nur 130,–. Tel. 06271/5873 Suche Japan. Freak

Tausche 3DO+2PAD und den Spielen Crashn Burn + Rebel Assault+ Samurai Showdown + Super Street Fighter 2 Turbo (alles US) gegen Sonyplaystation + 2 PAD + 2 Spielen. (3DO ist 1 Monat alt). Tel. 089/3138334. Fragt Dieter.

Verk. 3DO mit 10 Spielen z.B. Road r. Need for Speed SSF II Turbo usw. für 1400 VB nur komplett. 02103/55454

Tausche SNES mit 13 Spielen gegen PC 486 mit SVGA und CD-ROM und Pentium (auch ohne Spiele). Tel. 06682/1279 fragt nach Nico!

Anime! Suche Kontakt zu anderen Manga-Fans. Tausche, verkaufe versch. Tapes z.B.: Guy, Genocyber... Suche alles, bevorzugt uncut, PAL, englisch. Tel. 09721/88613

Verkaufe Jaguar + 1 Spiel Iron Soldier für 500 DM ruft bitte an: Sonntag bis Donnerstag von 22 bis 2 Uhr unter 040/232813 Rüdiger Schulze

Verkaufe Neo Geo + King of Fighters 94 + Super Sidekicks für 750,– DM! GB + 9 Games + Hyper Boy für 300,– DM! Amiga Games für 25,–DM! SNES-Games ab 40,–! 08638/67881

Verkaufe Jaguar RGB inkl. Cybermorph, I.S., Kasumi Ninja, AUP, Mood, Nietsneflow, auch einzlen zu verkaufen, Tel. 07443/171180 oder 7390 (German Oest)

Verkaufe: Sony Playstation + 2 Pads, ungebraucht, billig. Telefon Abends: 055/321405, Schweiz

Verkaufe: Tausche: Neo Geo/MD/MCD/PCE/32X/SNES/GG. Suche Kontakt zu Anderen Neo-Geo-Freaks in Deutschland. Suche 3DO, u.s.w. Tel. 0841/61420 ab 17 Uhr

Verk. + Kaufe Spiele für 3DO, 32X, Turbo Duo. Verk. auch Turbo Duo mit ca. 20 CD's. Nur Österreich. Tel. 0662/873471 Abends

Verk. Neo Geo (RGB) + Joyboard + 8 Games, alles 100% o.K.! Preis 1400 DM. Fr – Sa ab 17 Uhr 02861/1544

Verk. Donkey Kong Country 80 DM, Virtua Racing 85 DM und 6 Mega Drive Spiele für zusammen 90 DM. Ruf an! Tel. 039954/21511

Verkaufe ständig 3DO Spiele, z.B. Rebel Assault DM 70,–, Tel. 08845/9547, Markus Rief, Kehrerstr. 5, 82433 Bad-Kohlgrub

Sony PSX, Sega Saturn, 3DO mit Games, Need *for Speed*, Fifa Soccer, Starblade, SSF 2, Suche Neo Geo CD Frontloader 07263/2489 abends.

Verkaufe 3DO-Spiele ab 49,– & suche folgende: It's a Bird's Life, Letter w. or ercame, Kyoto, Mystery, Theatre Wars, Secre, Vitr. Puppet, jap. Demo. Tel. 0621/576602

Verkaufe oder Tausche Super Nintendo und Sega Mega Drive Spiele, Liste anfordern Spiele ab 40,– DM (MD+SNES) Konrad Wohnig Birkenweg 5, 91315 Höchstadt

Verkaufe + Kaufe Spiele + Hardware für Turbo Duo /PC-Engine. Tel. 02334/40198 (ab 17:00 Uhr, Peter)

Verkaufe oder Tausche Super Nintendo und Sega Mega Drive Spiele, Liste anfordern Spiele ab 40,– DM (MD+SNES) Konrad Wohnig Birkenweg 5, 91315 Höchstadt

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »**Raubkopien**« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

REAL 3DO

Ich gib Gas, ich will...
Need for Speed

In enger Zusammenarbeit mit der renommierten US-Motorsport-Zeitschrift 'Road & Track' entstand eine grafisch und spielerisch beeindruckende 3DO-Fahrsimulation. Ihr klemmt Euch hinters Steuer eines sündhaft teuren Luxusvehikels. Insgesamt stehen Euch acht unterschiedliche Nobelkarossen zur Auswahl. Die Palette reicht hierbei von einem 'Lamborghini' bis zum guten alten 'Porsche 911'. Anschließend braust Ihr über die breiten Highways mitten in der Stadt, im Gebirge oder an einer langgezogenen Steilküste entlang. Habt Ihr den Anfängermodus gewählt, fallen die Kurse erheblich kürzer aus als im Expert-Modi. Am Ende jedes Rennens, bekommt Ihr in einer Statistik gezeigt, wo Eure Stärken und Schwächen liegen. Das Ziel besteht darin, jeden Streckenabschnitt in einer Bestzeit zu absolvieren und Ihr solltet auch versuchen, als erster über die Ziellinie zu preschen. Heftiger Gegenverkehr und zahlreiche Polizeikontrollen erschweren Euch diese Aufgabe zusätzlich. ws



Drei Fahrerperspektiven stehen Euch zur Auswahl



Die Grafik ist auf allen Strecken sehr detailliert

gut

„Alle, die sich ein Road Rash mit actionreichen Verfolgungsjagden wünschten, werden an diesem Spiel sicherlich keinen Gefallen finden. Need for Speed muß in die Kategorie "Fahrsimulator" eingeordnet werden. Das bedeutet, die Prachtkutschen geben sich vom Fahrverhalten her sehr realistisch und flitzen nicht gleich wie ein Rakete ab. Das Spektakulärste bei Need for Speed sind unumstritten die genialen "Crash"-Sequenzen und als Zugabe werden noch zahlreiche 3D-Kamera/Zeitlupenperspektiven mitgeliefert. Need for Speed ist optisch ein echtes Hammerspiel, das spielerisch leider noch einige Schwachpunkte in sich verbirgt. 3DO-Besitzer kann ich Need for Speed auf jeden Fall empfehlen."

System: 3 DO
Spieletyp: Fahrsimulator
Hersteller: Pioneer Productions
Megabit: –
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1
Features: Spielstandspeicher
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik:	65%
Soundeffekt:	70%
Grafik:	85%

Spielspaß 77%

aktuelle nachrichten aus der redaktion: sandra aus dem layout schläft am liebsten in der badewanne

REAL 3DO

Born to be Wild
Road Rash

VIDEO GAMES CLASSIC

Falls Ihr Euer 3DO an die Stereoanlage angschlossen habt, solltet Ihr gleich beim Einlegen der CD voll aufdrehen, denn schon beim Intro dröhnt Euch Heavy Metal vom Feinsten entgegen. Spielerisch hält sich *Road Rash* natürlich an die erfolgreichen 16-Bit-Vorgänger. Mit Eurem Bike fetzt Ihr möglichst schnell über Landstraßen und durch Städte, weicht entgegenkommenden Fahrzeugen aus und haut Eure Konkurrenten mit Faust- und Kettenschlägen aus dem Sattel. Doch Vorsicht, denn Eure Gegner beherrschen die gleichen gemeinen Tricks. Ölpfützen und Hindernisse auf der Fahrbahn bedeuten zusätzliche Gefahren, ein Sturz kostet viel Zeit, denn es dauert viel zu lange, bis Ihr wieder auf Eurem Bike sitzt. Zu Beginn wählt Ihr aus fünf Strecken, je nach Rennergebnis gibt's Kohle, mit der Ihr Euch dann schnellere Maschinen kaufen könnt. Eure aktuellen Spielstände speichert das Programm. *rz*





Oben: Kurz vor dem Crash, da hilft kein Beten
Rechts: Auf der Landstraße gibt man Vollgas

super

„Im Prinzip hat sich bei Road Rash seit den ersten 16-Bit-Versionen nicht viel getan, Ihr fahrt und prügelt Euch immer noch durch eine Strecke nach der anderen. Doch wenn die Kurse so aussehen wie bei der 3DO-Version, macht das Ganze gleich viel mehr Spaß. Fließend scrollen wunderschön detailliert gezeichnete Häuserschluchten an Euch entlang, bei der Landstraße wünsch ich mir endlich den Sommer herbei. Mir persönlich gefallen aber die Zwischensequenzen und das Intro am besten. Speziell den Vorspann mit dem geilen Sound könnte ich mir stundenlang anschauen. Neben Need for Speed ist Road Rash mit Sicherheit das beste Rennspiel fürs 3DO und nicht nur für Biker ein absolutes Muß."

System: 3 DO
Spieletyp: Action-Rennspiel
Hersteller: Electronic Arts
Megabit: –
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Continue, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik:	81%
Soundeffekt:	62%
Grafik:	79%

Spielspaß 80%

Off World Interceptor



Grafisch wirklich beeindruckend!

Bei *Off World Interceptor* schlüpft Ihr in die Rolle eines intergalaktischen Kopfgeldjägers. Eure Mission besteht darin, das Universum nach organisierten Terroristengruppen abzusuchen. Ihr klettert hinters Steuer von futuristischen Monstertrucks, die mit allen erdenklichen High-Tech-Features ausgestattet sind. Eure Hauptaufgabe besteht darin, alle kriminellen Kontrahenten mit einem Laserstrahl oder anderen Waffenarten in tausend Einzelteile zu pulverisieren. Das hört sich zwar alles ganz gut an, doch unterm Strich bleibt ein grafisch aufwendiges 3D-Action-Rennspiel übrig, das durch seinen chaotischen Spielablauf keine Langzeitmotivations-Garantie zu bieten hat. *ws*

Spieletyp:	3D-Action
Hersteller:	Crystal Dyn.
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1 bis 2
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis ca.:	120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	70%
Musik:	40%
Soundeffekte:	59%
Spielspaß:	49%

Highspeed-Action
Crash'n Burn

Hierbei handelt es sich um eines der ersten 3DO-Spiele, das Crystal Dynamics entwickelt hat. Mit futuristischen PS-Boliden, die mit durchschlagenden Laserwaffen ausgerüstet sind, jagt Ihr über 3D-Asphalt-Pisten einer fernen Zukunftswelt. Insgesamt stehen Euch sechs verschiedene Vehikel zur Auswahl, mit de-



Rasant – Brisant – Explosiv!

nen Ihr über ganze 30 coole Strecken donnert. Vorrangiges Ziel ist das Erlangen des ersten Platzes – egal, ob mit fairen oder unfairen Methoden. Obwohl es sich hier um ein Produkt der ersten Generation handelt, beeindruckt es durch brillante Grafik und gute Spielbarkeit. Auch die Scroll-Geschwindigkeit stellt das kritische Testerauge zufrieden. *ws*

Spieletyp:	Rennspiel
Hersteller:	Crystal Dyn.
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	4
Preis ca.:	130 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	71%
Musik:	63%
Soundeffekte:	51%
Spielspaß:	75%

Kolbenfresser
Mega Race

In Gameshow-Rennen mit "Punk-Speedgangs" kämpft Ihr in einer düsteren Zukunft ums Überleben. Dabei eiert Ihr mit einem Supervehikel über futuristische Kurse und ballert auf klobige und plump animierte Gegner-Sprites. Extras auf der Straße wirken als Bremse, Speed-Up oder jagen Euer Fahrzeug in die Luft. Ein widerlicher Entertainer erklärt die Story in minutenlangen Videosequenzen, weitere Zeit geht für ätzendes Laden von CD drauf. Trotz gigantischem Video-Pomp drumrum bleibt das eigentliche Spiel ein jämmerliches Machwerk mit superschlechtem Fahrgefühl, jeder Menge unfairen Stellen, hirntoter Action und minimalem Spielspaß. Vergessen! *hu*



Das Autocockpit der Zukunft ...

Spieletyp:	Renn-Shooter
Hersteller:	Software Tool.
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	5 bis 7
Preis ca.:	120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	67%
Musik:	43%
Soundeffekte:	52%
Spielspaß:	22%

Powers Kingdom



Grafisch sieht's ja toll aus ...

Powers Kingdom ist einer der ersten ernsthaften Versuche, ein vernünftiges Rollenspiel fürs 3DO auf die Beine zu stellen. Grafisch scheint es auf den ersten Blick ja durchaus anspruchsvoll zu sein, aber wenn nach dem zehnten Level immer noch dieselben polygonen Landschaften vorbeihuschen, kommen einem schon Zweifel, ob die Knetmännchen-Helden, die von der Göttin Erald auf Monsterjagd geschickt werden, das alles psychisch noch heil überstehen können. Man hat eher das Gefühl, laufend stumpfsinnige Accordarbeit zu leisten, als daß man ein Spiel spielt. Wir vermissen Rätsel zum Grübeln, ein gutes Drehbuch und Helden, mit denen man sich identifizieren kann. *tet*

Spieletyp:	Rollenspiel
Hersteller:	Panasonic
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis ca.:	120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	70%
Musik:	63%
Soundeffekte:	60%
Spielspaß:	72%

Viehisch
The Horde

Da Ihr, der Hofdepp, dem König das Leben rettet, werdet Ihr in den Ritterstand erhoben und bekommt ein Stück Land geschenkt. Frei nach *Sim Farm* müßt Ihr das Land bestellen und Vieh züchten, sprich, möglichst viel Kohle erwirtschaften. Alle paar Minuten fallen die Hordlinge ein, rote, gefräßige Monster, die am liebsten ganze Kühe verdrücken. Ihr kämpft mit einem Schwert, später könnt Ihr Flammenwerfer, Bomben, etc. dazukaufen. Je länger Ihr rumackert, um so mehr Farmgut bzw. Verteidigungsgüter gibt´s im "Shoppe". Die isometrische Perspektive, gepaart mit "herkömm-



Jede Menge leckere Kühe!

licher" Steuerung, mildert den Spielspaß, ansonsten sehr witzig gemacht. *ds*

Spieletyp:	Sim./Adv.
Hersteller:	Crystal Dyn.
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	4
Preis ca.:	100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	65%
Musik:	46%
Soundeffekte:	42%
Spielspaß:	69%

REAL 3DO

Willkommen in Theme Park

VIDEO GAMES CLASSIC

Wem die rohe Wirtschaft zu kompliziert erscheint, der darf sich mit *Theme Park* einen vergnüglichen Einblick in die ansonsten undurchsichtige Welt eines Unternehmers verschaffen. So beginnt man, auf einer gähnend leeren Grünfläche irgendwo in England, Karusselle, Achterbahnen und Hamburger-Stände zu plazieren, sie mit Wegen zu verbinden und dabei auch noch Tarifgespräche mit den Parkangestellten zu führen. Damit nicht genug, neue Attraktionen werden im Labor entwickelt, Darlehen vereinbart, und wenn die Eintrittspreise stimmen, so daß nach wenigen Jahren schon schwarze Zahlen geschreiben werden können, darf man schon getrost ins Ausland schielen, wo noch viele unerschlossene *Theme Parks* auf ihre neuen Besitzer warten. Natürlich kann man sich mit Aktieneinkäufen den Einstieg leichter machen. Schließlich genügt es ja, wenn man erst am Ende des Spieles an der Spitze eines weltweiten Vergnügungspark-Imperiums steht. *tet*



Ein Traum wird wahr: Mein eigener Vergnügungspark



Durch Forschung entstehen neue Attraktionen und Stände



„Einmal wie Walt Disney walten! Das war schon immer mein Traum. An einem Vergnügungspark im Stil von Disney World basteln, das macht wirklich Höllenspaß. Die Fülle an Entscheidungsmöglichkeiten sind hier schier unübersehbar. Den Preis an einem Hamburger-Stand festzulegen, reicht eben nicht aus. Je nach Salzgehalt in einem Imbiß kann man Kunden zum einen oder anderen Schlückchen Cola "überreden", worauf sie natürlich Bedürfnisse bekommen, so daß ein paar Straßen weiter Plumpsklos aufgestellt werden müssen. Schon faszinierend, so eine Wirtschaftssimulation! Auch wenn der Tag trüb und verregnet sein sollte, mit Theme Park kann man sich trotzdem ganz prima ein paar Stündchen versüßen."

System: 3 DO
Spieletyp: Wirtschaftssimulation
Megabit: CD
Hersteller: Bullfrog
Testversion: Bullfrog
Spieler: 1
Features: Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	78%
Musik:	56%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß 82%

newsflash: dirk hat mal wieder in der redaktion übernachtet. jetzt hat er drei haushalte. fast.

REAL 3DO

Triple Threat Shanghai

VIDEO GAMES CLASSIC

Shanghai gehört zu den klassischen Denkspielen, die schon für so ziemlich jedes System umgesetzt wurden. Für die 3DO-Version haben sich die Entwickler sogar ein paar neue Features einfallen lassen. Neben dem bekannten Shanghai, bei dem Ihr 144 gestapelte Mahjongg-Steine paarweise so entfernen müßt, daß zum Schluß keiner mehr übrig bleibt, gibt es mit "The Great Wall" und "Beijing" zwei neue Spielmodi. Bei "The Great Wall" spielt die Schwerkraft eine Rolle, d.h. wenn Ihr einen Stein entfernt, fallen die darüberliegenden nach unten. Dadurch verändert sich das komplette Layout ständig und Ihr müßt Eure Züge genauer und weiter im voraus planen. Bei "Beijing" lassen sich die Steine einzeln oder in Reihen horizontal und vertikal verschieben, um so Paare zusammenzustellen oder einzelne Steine freizubekommen. Der Arcade-Mode erschwert noch dazu die drei Spielarten erheblich, denn hier kämpft Ihr zusätzlich noch mit einem Zeitlimit. *rz*



Das klassische Shanghai mit dem original Steine-Layout



Bei Beijing könnt Ihr die Reihen komplett verschieben



„Vom Suchtfaktor her steht Shanghai definitiv auf einer Stufe mit Tetris. Wer einmal angefangen hat, kann nicht mehr aufhören. Es geht immer noch nichts über die klassische Spielart, aber auch die anderen Modi der 3DO-Umsetzung, "The Great Wall" und "Beijing", halten Euch lange Zeit in Bann. Warum aber die Entwickler auf eine Speicheroption für Highscores und Rekordzeiten verzichtet haben, ist mir schleierhaft, denn so eine Rekordjagd mit Freunden macht doch unheimlich Spaß. Bei der Musik hat Activision kräftig in die asiatische Soundkiste gegriffen, dazu seht Ihr im Hintergrund wunderschöne Digi-Bilder der chinesischen Mauer. Shanghai: Triple-Threat ist eines der besten 3DO-Spiele auf dem Markt, unbedingt besorgen!"

System: 3 DO
Spieletyp: Denkspiel
Megabit: CD
Hersteller: Activision
Testversion: Game Express
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	42%
Musik:	69%
Soundeffekte:	30%

Spielspaß 84%

Rock it! Virtuoso

Eltie's 3DO-Erstlingswerk basiert auf einer Virtual-Reality-Story, die Euch in eine abgefahrene Cyperwelt mit mordlustigen Kampfmaschinen versetzt. Als Darstellungsform wählten die Entwickler ein "Duum"-verwandtes 3D-System, das Euch durch drei mysteriöse "Virtuoso"-Landschaften führt. Bewaffnet mit zwei abgesägten Schrotflinten, kämpft Ihr Euch in bester Rambo-Manier den Weg zum Ausgang frei. In den Cyberspace-Labyrinthen erwarten Euch spinnenartige Krabbeltiere, riesige Metallo-Wespen und viele weitere Gegner. Letztendlich bleibt ein Ballerspiel übrig, das weder optischer, geschweige denn im spielerischen Bereich überzeugen kann. *ws*



Die Grafik ist wirklich langweilig

Spieletyp:	3D-Action
Hersteller:	Elite
Testversion:	Elite
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis ca.:	120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	49%
Musik:	58%
Soundeffekte:	60%
Spielspaß:	38%

Total Tilt! Real Pinball

Auch das 3DO sollte nicht ohne Flipper-Simulation dastehen. Bei *Real Pinball* habt Ihr die Wahl zwischen fünf Spielplattformen, die auf fernöstliche Themen ausgerichtet sind. Auf jeden Flipper gibt es zahlreiche "Targets" und Extra-Points zu ergattern. Leider wurde der Blickwinkel bei *Real Pinball* nicht gerade optimal gewählt und Ihr müßt des öfteren mit der Lupe nach dem Ball suchent. Auch die Ballgeschwindigkeit läßt stark zu wünschen übrig. Bevor ein neues Spiel geladen ist, könnt Ihr in aller Ruhe einen Energieriegel verputzen. Wie solche derart langen Zeiten zustande kommen, wissen nur die Programmierer selbst. Fazit: Erbärmlich schlecht! *ws*



Leider durchgefallen

Spieletyp:	Flippersim.
Hersteller:	Data Works
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1 bis 4
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis ca.:	130 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	40%
Musik:	10%
Soundeffekte:	6%
Spielspaß:	20%

Police Academy Crime Patrol

So ähnlich muß wohl ein Lehrgang für Schießwütige auf der Police Academy aussehen. Man nehme ein Joypad, Maus oder besser eine 3DO-Game Gun und schieße auf Digi-Schießbudenfiguren auf einem interaktiven Bildschirm. Trefft Ihr den richtigen, läuft der Spielfilm ohne Unterbrechung bis zum Schluß und Ihr werdet zur nächsten Stage befördert. Andernfalls segnet Ihr virtuell das Zeitliche und bekommt eines von drei Leben abgezogen. Dasselbe gilt auch, wenn man aus Versehen einen Zivilisten oder gar einen Kollegen umgenietet hat. Habt Ihr alle vier Level, von "Rookie Cop" bis hin zum "Delta Team", heil überstanden, ist die Zeit reif für einen Schreibtischjob *tet*



Wer schießt denn auf mich?

Spieletyp:	Shoot'em Up
Hersteller:	American L.G.
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1 bis 2
Schwierigkeitsgrad:	8
Preis ca.:	120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	80%
Musik:	52%
Soundeffekte:	82%
Spielspaß:	48%

Escape from Monster Manor



Die Ghostbusters sind unterwegs

Eindeutig in die Kerbe der 3D-Spiele von ID-Software schlägt EAs *Monster Manor*. Ihr durchwandert als wackerer Held altes Gemäuer, in dem es kräftig spukt. Furchterregende Sensenmänner, transparente oder körperlose Geister treiben allerhand Schabernack mit Euch. Eure Hauptaufgabe besteht darin, die Fragmente eines Talismans auszumachen, um letztendlich dem ganzen Spuk ein Ende zu setzen. Unterwegs findet Ihr hilfreiche Extras und Nachfüllpacks für Eure einzige Geisterkanone. Gegenüber anderen 3D-Labyrinth-Spielen zieht *Monster Manor* eindeutig den kürzeren. Zuwenig Abwechslung wird geboten, das Level-Desgin präsentiert sich dazu noch recht einfältig. *ws*

Spieletyp:	3D-Action
Hersteller:	EA
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1 bis 2
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis ca.:	120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	66%
Musik:	50%
Soundeffekte:	41%
Spielspaß:	67%

Mal wieder Lemmings

CLASSIC

Das Wollmaus-Tüftelspiel gehört zu jenen Geniestreichen, die auf jedem denkbaren Computer- und Konsolen-System herumgeistern (über 25 Versionen!). Die 3DO-Version, läßt sich, wie alle anderen Umsetzungen auch, eigentlich nur mit Maus spielen und ist das Original-Ur-Lemmings mit 120 Levels. Es gilt, die doofe Horde sicher vom Eingang des Levels zum Ausgang zu geleiten – und zwar unter Einsatz acht verschiedener Spezialtalente. Die bescheidene Grafik, der Tüdel-Sound und der Levelaufbau mit steigendem Niveau entsprechen im wesentlichen der 16-Bit-Urversion und bieten keinerlei zusätzlichen Kaufanreize. Fazit: Uralt, aber die Spielidee lebt weiter! *hu*



Noch 'n Classic für die Pelztiere

Spieletyp:	Tüftelspiel
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1 bis 2
Schwierigkeitsgrad:	1 bis 6
Preis ca.:	120 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	47%
Musik:	56%
Soundeffekte:	38%
Spielspaß:	81%

REAL 3DO

Revolverhelden
Mad Dog II


Wir lieben Mexican-Food!

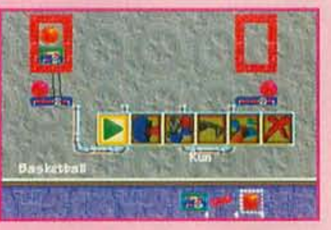
Nach langwierigen Dreharbeiten präsentiert nun American Laser ihr zweites Western-Abenteuer, das außer der neuen Story-Line seinem interaktiven Schießbudenprinzip treu bleibt. In *Mad Dog II* geht es um eine geheimnisvolle Schatzkarte, die Euch von einem sterbenden Revolverhelden überlassen wird. Ihr macht Euch nun auf die Suche nach den versteckten Goldklunkerchen. An allen Ecken tauchen verschiedene Gauner auf, die aus allen Rohren auf Euch feuern. Wenn Ihr zu langsam reagiert, begrüßt Euch der altbekannte Totengräber. Das Spielprinzip immer das Gleiche: Wer zielgenau und schnell reagiert, hat gewonnen. Auf die Dauer etwas langweilig und eintönig. Wer's halt mag... *ws*

Spieletyp:	Live-Video-Ac.
Hersteller:	American L.G.
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis ca.:	120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	68%
Musik:	52%
Soundeffekte:	41%
Spielspaß:	41%

Incredible Machine

VIDEO GAMES CLASSIC

Auch *Incredible Machine* ist mal wieder die gelungene Umsetzung eines PC-Hits. Euch stehen zwei Spielmodi zur Auswahl. Beim Puzzle Play gibt es insgesamt 208 verschiedene Probleme zu lösen. Dabei müßt Ihr jedesmal eine Maschine zum Laufen bringen. Zu diesem Zweck steht eine Vielzahl verschiedener Gegenstände zur Verfügung: Bälle, Nägel, Boxhandschuhe, Trampoline, Seile und vieles mehr hält das Programm bereit. Die zur den jeweiligen Level geplanten Teile müßt Ihr so anordnen, daß das gewünschte Ergebnis eintritt. Falls Ihr Euch kreativer betätigen wollt, dürft Ihr auch selbst aus allen Teilen ein Puzzle entwerfen und abspeichern. *rz*



Wir bauen eine Maschine

Spieletyp:	Puzzlespiel
Hersteller:	Dynamix
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	3 bis 7
Preis ca.:	120 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	29%
Musik:	71%
Soundeffekte:	35%
Spielspaß:	81%

Krieg der Sterne
Star Control 2

Die Ur-Quan machen das Weltall unsicher und Ihr sollt Euch den bösartigen Eroberern entgegenstellen. Zu diesem Zweck reist Ihr quer durch die Galaxis, handelt mit bis zu 18 außerirdischen Rassen, kämpft gegen unbekannte Raumschiffe und sucht nach seltenen und wertvollen Mineralien. Die *Starcontrol*-Welt besteht aus über 3000 Planeten in 500 Sternensystemen. Im Vergleich zur PC-Version bietet die 3DO-Umsetzung stark verbesserten Sound mit Sprachausgabe und viele beeindruckende Zwischensequenzen, die auf SGI Workstations entwickelt wurden. Für Freunde abwechslungsreicher Science fiction ist *Star Control 2* genau das richtige. *rz*


Der Planet wird gescannt

Spieletyp:	Weltraumsim.
Hersteller:	Crystal Dyn.
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis ca.:	130 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	77%
Musik:	64%
Soundeffekte:	75%
Spielspaß:	76%

Hyper-War
Novastorm


Feuer im Kanal!!

Novastorm stellt einen weiteren Versuch dar, vorberechnete Computerfilme mit den traditionellen Shooting-Elementen zu verbinden. Dabei gilt für die meisten Spiele dieses Genres: Der Spieler kann seine Flugbahn nicht uneingeschränkt bestimmen. Mit Eurem schnittigen Raumjäger düst Ihr durch verbaute Zukunfts-Metropolen oder durchwandert eng angelegte Gletscherspalten. Während Eurer fantastischen Reise werdet Ihr unentwegt von feindlichen Raumschiffformationen angegriffen, um letztendlich auf den obligatorischen Endgegner zu treffen. *Novastorm* zählt grafisch sowohl spielerisch zu den besseren Spielen seiner Gattung. Anspielen lohnt sich auf jeden Fall! *ws*

Spieletyp:	3D-Shooter
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis ca.:	120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	77%
Musik:	42%
Soundeffekte:	47%
Spielspaß:	74%

Planet War
Total Eclipse

Wiedermal hat der 3DO-Spezialist Crystal Dynamics zugeschlagen. *Total Eclipse* zählt zu den reinrassigen Shoot'em-Ups, welches Ballerfreaks die Gelegenheit bietet, sich nach Herzenslust auszutoben. Ihr donnert mit Eurem Raumschiff durch gefährliche 3D-Gebirgsschluchten und durchfliegt enge Tunnelsysteme. Unentwegt greifen Euch Feindgeschwader in unterschiedlichen Flugformationen an. Spielerisch legt *Total Eclipse* durchschittliche Ballerqualitäten an den Tag. Bis alle Gegner abgeschossen und alle Levels durchgespielt sind, dauert es ein Weilchen. Wer auf Ballerspiele steht, darf beruhigt mal einen Blick darauf werfen ... *ws*


Eis und Kälte! Da muß man durch

Spieletyp:	3D-Ballerspiel
Hersteller:	Crystal Dyn.
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis ca.:	120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	74%
Musik:	50%
Soundeffekte:	48%
Spielspaß:	66%



Alle Star-Wars-Fans, die keinen PC besitzen, werden vor Freude Luftsprünge machen. LucasArts hat schneller als gedacht sein erfolgreiches PC-Spiel für das 3DO umgesetzt. Spielerisch bleibt alles wie gehabt: In über einem Dutzend Missionen schlüpft Ihr in die Rolle eines Rebellen-Piloten, der in verschiedenen Einsätzen gegen imperiale Truppen fliegt. Das Spiel ist in mehrere "Kapitel" unterteilt, die wiederum in einzelne Abschnitte gegliedert sind. Die meisten Szenen halten sich dabei eng an das Filmvorbild und sind stellenweise sogar mit Originalausschnitten aus den Kinofilmen unterlegt. Das Spektrum der zahlreichen Einsätze reicht vom Angriff auf einen Sternenzerstörer, der Attacke auf imperiale Walker auf dem Eisplaneten Hoth, bis zum Todessternflug in der berühmten Tunnelszene. Habt Ihr eine Mission erfolgreich absolviert, erhaltet Ihr ein Paßwort. *ws*



Die Spielerperspektive wechselt ständig: Von spektakulären 3D-Flügen bis zur einfachen Draufsicht.



„Leider haben die Lucas Arts-Programmierer den einfachsten und schnellsten Konvertierungsweg gewählt. Es wurde kein einziger Pixel an die technisch besseren Fähigkeiten des Panasonic-Players angepaßt. Rebel Assault auf dem 3DO unterscheidet sich grafisch sowohl auch spielerisch kaum von der Original-Version. Selbst die Paßwort-Option wurde vom PC-Spiel übernommen, obwohl bei dem 3DO ein Spielstandsspeicher vorhanden ist. Trotzdem: Alle Fans der Star Wars-Trilogie dürfen blindlings zugreifen. Wer allerdings das PC-Vorbild schon besitzt, kann sich sein sauer verdientes Geld getrost für ein anderes Spiel sparen. Ob LucasArts noch weitere PC-Spiele umsetzen wird, steht noch in den Sternen – doch die Chancen stehen gut!"

System: 3 DO
Spieletyp: Action-Adventure
Hersteller: LucasArts
Megabit: CD
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik:	85%
Soundeffekt:	81%
Grafik:	78%

Spielspaß 81%

REAL 3DO

Invasion
Shockwave

Electronic Arts hat es diesmal auf den Ballerspielsektor abgesehen. Traditionell gibt es wieder eine "bahnbrechende" Zukunftsstory zum Spiel, die ich mir hier ersparen möchte. Kurzum: Ihr werdet Mitglied in einem Fliegerteam und erhaltet die ehrenvolle Aufgabe, Euch hinter das Cockpit eines F-117-Jet-Fighters zu klemmen. Im ersten Abschnitt müßt Ihr die Pyramiden von Ägypten von den außerirdischen Eindringlingen befreien. Habt Ihr diese Mission gemeistert, gilt es, Peru aus den Klauen der Außerirdischen zu entreißen. Mit einer begrenzten Anzahl von Laserschüssen und Missiles habt Ihr die Aufgabe, jeden befallenen Sektor von Feindformationen zu bereinigen. Der Feind erscheint in der Form von "Walkers" und schnellen Superjägern. Auf einem kleinen Multifunktions-Radar erhaltet Ihr Informationen über die Position der Alien-Übeltäter und deren Anzahl. *ws*





Bei Operation Jumpgate startet Ihr das erste Abenteuer auf dem Mars. Links: Ein feindlicher Walker im direkten Schußfeld.



„Es ist schon gigantisch, was die EA-Entwickler alles auf dem Kasten haben. Alle Landschafts-Szenarien wurden mit detaillierten Texture-Mappings überzogen und das Ganze wird in einer atemberaubenden Geschwindigkeit dargestellt. Auch die digitalisierten Soundeffekte tönen in allerfeinster Sample-Qualität aus den Lautsprechern. Erst vor kurzem erschien mit Operation Jumpgate eine weitere Zusatz-CD, die zahlreiche neue Missionen enthält. Allerdings wird hierfür ein zuvor gespeicherter Shockwave-Spielstand vorausgesetzt. Kurzum: Es bleibt festzuhalten, daß Shockwave zur Zeit eines der besten 3DO-Action-Spiele ist."

System: 3 DO
Spieletyp: 3D-Ballerspiel
Hersteller: Electronic Arts
Megabit: CD
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Spielstandspeicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik:	77%
Soundeffekt:	40%
Grafik:	61%

Spielspaß 78%

newsflash: ralph bastelt an einer mathe-diplomarbeit und wirkt manchmal etwas weggetreten

REAL 3DO

Plattgewalzt
Return Fire

VIDEO GAMES CLASSIC

Das Spielprinzip von *Return Fire* ist so primitiv, daß die Vertreiber sogar auf eine Anleitung verzichtet haben. "Zerstören ohne Ende" lautet die Devise. Zu diesem Zweck stehen Euch vier Fahrzeuge zur Verfügung: ein Hubschrauber, ein Panzer, ein Raketenwerfer und ein Jeep. Entsprechend bewaffnet macht Ihr Euch auf die Suche nach der gegnerischen Flagge, die irgendwo im Feindgebiet versteckt liegt. Zunächst späht Ihr am besten die feindlichen Befestigungen mit Eurem Helikopter aus, um diese dann mit dem Panzer oder Raketenwerfer genüßlich zusammenzubomben. Falls Ihr aus Versehen mal eine Mannschaftsunterkunft trefft, stürmen die Überlebenden angsterfüllt aus dem zerstörten Gebäude, wo Ihr sie schon mit dem Finger am Drücker erwartet. Ihr könnt sie natürlich auch überfahren, dabei entstehen aber häßliche Blutpfützen. Wenn Ihr die gegnerische Flagge freigebombt habt, müßt Ihr sie mit dem spärlich bewaffneten und gepanzerten Jeep holen und in Euer Hauptquartier transportieren. Per gesplittetem Bildschirm dürft Ihr auch zu zweit gegeneinander antreten. *rz*



Mit dem Hubschrauber geht Ihr auf Erkundungsflug



Jedes Gebäude wird niedergemacht, jeder Gegner plattgewalzt

super

„Return Fire gehört zu den wenigen 3DO-Spielen, bei denen sich die Entwickler mehr auf den Spielspaß und nicht so sehr auf die grafischen Möglichkeiten der Konsole konzentriert haben. Schon nach einigen Minuten fesselt Euch die endlose Zerstörungsorgie zu absolut genialer klassischer Musik. Die einzelnen Spiellevel sind in verschiedene Inseln aufgeteilt, wobei der Schwierigkeitsgrad kontinuierlich ansteigt und für zusätzliche Motivation sorgt. Falls sich die Bundesprüfstelle jemals ein 3DO zulegen sollte, wird Return Fire aber sicher als eines der ersten 3DO-Spiele indiziert. Womit wir wieder bei der uralten Gewalt-Diskussion wären..."

System: 3 DO
Spieletyp: Action-Strategie
Hersteller: Silent Software
Megabit: CD
Testversion: Silent Software
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Paßwort, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18

Musik:	86%
Soundeffekt:	68%
Grafik:	62%

Spielspaß 85%



Another World



Schwer, aber genial

Euer Name ist Lester, Ihr seid Wissenschaftler und drauf und dran, eines der letzten Geheimnisse der Menschheit zu lüften. Ein Blitz macht 'nen Strich durch das Experiment: Ihr findet Euch in einer anderen Dimension wieder, umgeben von schwarzbekutteten Wesen, die Euch nicht mögen, und deren Sprache Ihr nicht versteht. Der Ausgang ist 14 Level weit weg und die Fallen sind heimtückisch. Zum Glück ergattert Ihr im zweiten Level eine Knarre, mit der Ihr Euch vorankämpft – zusammen mit einem Abtrünnigen aus der Parallelwelt. Dies ist die beste Umsetzung von allen Systemen, ein klasse inszenierter Klassiker, allerdings mit ziemlich gewöhnungsbedürftiger Steuerung. *ds*

Spieletyp:	Adventure
Hersteller:	Interplay
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	8
Preis ca.:	100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	78 %
Musik:	80 %
Soundeffekte:	71 %
Spielspaß:	80 %

Supreme Warrior

War irgendwie klar, daß auf dem 3DO nach all den anderen Interaktiv-Spielchen irgendwann eine Prügelvariante dran glauben mußte. In *Supreme Warrior* von Digital Pictures haut Ihr dann auch aus der Ich-Perspektive filmische Bösewichter und deren Leibwächter aus den Socken. Die spielerische Linie ging dabei



Mal wieder ein 3DO-Prügler

aber ganz schön daneben, denn Ihr wißt eigentlich nie so recht, wann denn der richtige Zeitpunkt zum Angriff gekommen ist und müßt währenddessen ganz schön einstecken, denn Blocken gestaltet sich auch ganz schön schwierig. Ein netter Versuch, der aber dringend noch etwas Überarbeitung nötig hätte, denn die Filmatmosphäre ist o.k. *rk*

Spieletyp:	Beat'em Up
Hersteller:	Digital Picture
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis ca.:	140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	74%
Musik:	68%
Soundeffekte:	72%
Spielspaß:	45%

Sherlock Holmes

Als Meisterdetektiv Sherlock Holmes sollt Ihr den Mord an einer Theater-Schauspielerin lösen. Verdächtigt wird zunächst Jack the Ripper, doch schon bald stellt sich heraus, daß hinter dem Verbrechen mehr steckt, als man zunächst meinen möchte. *Sherlock Holmes* beginnt in der Baker Street 221B, der Heimat von Holmes und Watson. Von dort aus durchstöbert Ihr London, befragt Zeugen und findet Hinweise. Nach und nach erscheinen neue Schauplätze auf der Karte und es tauchen weitere Beteiligte auf. Alle Gespräche gibt's sowohl als Text auf dem Bildschirm als auch in Form von digitaler Sprachausgabe. Falls Ihr gerne rätselt, besorgt Euch *Sherlock Holmes.* *rz*



Sherlock Holmes Wohnzimmer

Spieletyp:	Detektiv-Adv.
Hersteller:	EA
Testversion:	EA
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis ca.:	120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	75%
Musik:	61%
Soundeffekte:	82%
Spielspaß:	73%

Who Shot Jonny Rock?



Gotscha! Das war's dann wohl!

Der Spezialist für interaktive Spiele, American Laser Games, hat wieder zugeschlagen. Bei dem vorliegenden Spiel seht Ihr ein billiges B-Movie vor Euch ablaufen und müßt im richtigen Zeitpunkt mit Eurer MG auf die Bösewichte eine Salve "blaue" Bohnen abfeuern. In *Who Shot Jonny Rock* übernehmt Ihr die Rolle eines Detektivs, der einen mysteriösen Mordaufklärungsauftrag erhalten hat. Auf einer Übersichtskarte könnt Ihr verschiedene Stadtschauplätze anwählen, in denen Ihr Hinweise erhaltet oder Euch unverhofft die Kugeln um die Ohren zischen. Wie bei allen American Laser-Games, bleibt das Spielprinzip Geschmackssache. Die einen mögen's, die anderen eben nicht. *ws*



Spieletyp:	Shooting
Hersteller:	American L.G.
Testversion:	Game Express
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis ca.:	120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	68%
Musik:	20%
Soundeffekte:	61%
Spielspaß:	40%

John Madden Football

Die *John-Madden*-Serie gehört auf den 16-Bit-Systemen schon seit Jahren zu den besten Sportsimulationen überhaupt, und auch die 3DO-Umsetzung kann da locker mithalten. Grafisch überzeugt Madden durch jede Menge digitalisierte Sequenzen, große Spieler-Sprites und schnelles, fließendes Scrolling. Die gut durchdachte Steuerung wurde fast original von den 16-Bit-Vorbildern übernommen. Es stehen Euch viele Spielmodi zur Verfügung, Ihr dürft eine komplette Saison durchspielen oder direkt in die Playoffs einsteigen. Natürlich gibt's auch wieder eine Zeitlupenfunktion



Ein Angriff in Zeitlupe

und jede Menge unterschiedlicher offensiver und defensiver Spielzüge. *rz*

Spieletyp:	Footballsim.
Hersteller:	EA
Testversion:	EA
Spieler:	1 bis 2
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis ca.:	120 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	71%
Musik:	61%
Soundeffekte:	78%
Spielspaß:	79%

VIDEO GAMES CLASSIC

REAL 3DO

The Legend lives on

Super Streetfighter 2 Turbo

Vor dem Release des Spiels zum Kinofilm "Streetfighter" dürfen sich Fans der Serie das bis dato neueste Update der unvergänglichen Serie nun endlich offiziell in Deutschland zulegen. Was erwartet Euch also, was man nicht etwa schon von den 16-Bit-Konsolen her kennt? Nun, nicht etwa bessere Grafik, was man zunächst vermuten möchte. Die hält sich ganz an ihre kleinen Brüder (dafür ein dickes Minus!). Dafür haben fast alle der 16 Haudegen neue Special-Moves dazugelernt, wie etwa Chun Li mit ihrem Tornado-Kick oder Dhalsim mit seinen Flugabwehr-Feuersalven. Und Ihr findet den neuen Endgegner Akuma (scheint vom Trickrepertoire her ein entfernter Verwandter von Ken und Ryu zu sein), der sich aber nicht leicht zum Kampf herausfordern läßt. Auch neu ist die Super-Combo-Leiste, die sich durch Specials auffüllt. Ist sie voll, habt Ihr die einmalige Chance, zu einem alles vernichtenden Death-Move. *rk*





Die Schatten-Specials wie hier der Feuerblitz von Ryu sind das Salz in der Suppe der Turbo-Version. Grafisch hat sich nichts geändert.

super

Jedesmal, wenn ich Super Streetfighter 2 auf dem SNES zocke, ärgere ich mich über die 3DO-Version, da ich immer vergesse, daß die tollen neuen Moves dort noch gar nicht existieren. Klar ist natürlich, daß diese SSF2-Version eindeutig die beste ist. Schimpf und Schande dagegen über die Grafiker, die die 16-Bit-Bilder einfach kopierten. Klar ist aber auch, daß alle Zocker, die sich nicht gerade als Street-Fighter-Fanatiker bezeichnen, um den Kauf eines 3DO samt dieser Scheibe herumkommen. Die Variante ohne Turbo ist fast genauso gut, kostet aber runde 700 Mark weniger und Samurai Shodown 2 ist sowieso besser. rk

System: 3 DO
Spieletyp: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Capcom/Panasonic
Testversion: Game Express
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Speedmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	62%
Musik:	68%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 93%

REAL 3 DO

Video Games Classic

Anpfiff! FIFA Soccer

Alle Fußballfans dürfen schon mal die Jubel-Fahnen schwingen. Electronic Arts präsentiert seinen Sportklassiker in einer neuen 32-Bit-Grafikdimension, bei der endlich mal die Fähigkeiten des Panasonic-Player ausgenutzt werden. Gleich zu Beginn versetzen Euch Live-Video-Clips in die richtige Kicker-Euphorie. Geboten werden alle Features (und einiges mehr) des 16-Bit-Originals. Zur Auswahl stehen Euch die vier Standard-Spielmodi: Tournament-, Liga- und ein Championship-Modus. Ganze 49 bekannte Nationalmannschaften haben die Entwickler mit eingebaut. Habt Ihr alle gewünschten Voreinstellungen hinter Euch gebracht, läuft das Team unter tobendem Zuschauerapplaus aus den Kabinen auf den Platz. Doch bevor Ihr das Leder treten dürft, erscheint ein weiteres Menü, in dem viele Extra-Features angeboten werden – u. a. eine Zeitlupen/Replay-Funktion, inklusive sieben verschiedenen Sichtpositionen. *ws*



Die Grafik bei FIFA Soccer wirkt unglaublich realistisch. Leider eignen sich nicht alle Perspektiven für ein Match.



super

„So schön die diversen Kameraperspektiven auch für das Spielerauge sein mögen, eignet sich leider nur eine Ansicht zum sinnvollen Spielen. Bei den restlichen Perspektiven verliert Ihr schnell die Feldübersicht, was nicht gerade zur absoluten Kicker-Mania beiträgt. Ansonsten kann ich aber wirklich nicht viel meckern. Von der Spielmotivation her rangiert das Fußballspektakel in der obersten Klasse dieses Genres. Wer außerdem noch im Besitz eines Dolby-Surround-Decoders ist, wird stimmungsmäßig in ein ausverkauftes Fußballstadion katapultiert.“

System: 3 DO
Spieletyp: Fußballsimulation
Hersteller: EA
Megabit: CD
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 6
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Musik:	32%
Soundeffekt:	80%
Grafik:	79%

Spielspaß 85%

newsflash: dirk is krank - hat wohl gesoffen, daß er montag wieder kommt, können wir nur hoffen

ATARI JAGUAR

Video Games Classic

Tödlich Cannon Fodder

Die von anderen Systemen hinlänglich bekannte Kriegsspielsimulation mit den wuseligen Sensible-Kriegern wurde nun auch durch die Jaguar-Konvertierungsmaschine gejagt. Für alle 24 Missionen stehen auch hier insgesamt 360 Einheiten Kanonenfutter zur Verfügung. Pro Mission dürfen aber jeweils höchstens 15 Trooper verbraten werden. In den verschiedensten Einsatzgebieten geht es schlicht und ergreifend immer ums Ballern. Damit auch die Spielergehirne und nicht nur die Nervenenden in der Nähe des Feuerknopfs ausreichend gefordert werden, müßt Ihr zusätzlich in jeder Stage unterschiedliche Missionen erfüllen. Diese reichen von diversen Zerstörungsaufträgen bis hin zu Geiselbefreiungsaktionen, die natürlich ebenso mit Blutvergießen vonstatten gehen. Normale MG-Munition ist hierbei nur für die Feinde schädlich; Granaten hingegen sind auch für die eigenen Mannen todbringend. Je länger Ihr Euch mit denselben Kämpfern durchschlagt, desto höher steigen diese auf der Karriereleiter. *ds*





Per Führungspfeil dirigiert Ihr Eure Truppe übers Feld. Eine Maus wäre bei diesem Spiel das optimale Steuermittel.



super

„Cannon Fodder versucht sich fortwährend selber auf die Schippe zu nehmen und den Krieg in seiner Sinnlosigkeit bloßzustellen. Ob allerdings ein Erstkläßler (in den USA ist das Spiel ab 6 Jahren empfohlen!) den hintergründigen Humor der englischen Programmierer bereits durchschaut, wage ich zu bezweifeln. Vom Erwachsenen-Standpunkt aus ist CF aber ein wirklich gelungenes Schieß-/Strategiespiel. Die Anzahl der Level stimmt, die Missionen sind abwechslungsreich aufgebaut und der Sound gefällt ebenso. Das Jaguar-Modul wartet im Gegensatz zu den beiden Konsolenversionen mit einer eingebauten Speicherbatterie auf. Außerdem wurde der Sound noch etwas auf 64-Bit aufgepeppt.“

System: Jaguar
Spieletyp: Action mit Strategieanteil
Hersteller: Sensible Soft/Virgin
Megabit: 16
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicherbatterie
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Musik:	76%
Soundeffekt:	60%
Grafik:	46%

Spielspaß 80%

SEGA 32X



Winzig klein wird das Spieler-Fenster im Zweispieler-Modus



Von derart riesigen Stadien können Motocrosser nur träumen...

Friß Dreck, Biker!

Moto Cross

Motocross wird in Deutschland meist unter Ausschluß der Öffentlichkeit in stillgelegten Steinbrüchen oder alten Kiesgruben betrieben. Obwohl es eine ganze Reihe sehr aktiver und auch international erfolgreicher deutscher Cross-Fahrer gibt, gehört diese Sportart eher zu den Exoten. Dagegen sind vor allem in den USA Hallenmotocross- oder Bahn-Crossrennen sehr viel beliebter als Wettbewerbe im freien Gelände, denn die eigens präparierten Hallen- oder Stadionkurse bieten spektakuläre Sprünge und Überblick über die gesamte Strecke. In *Moto Cross Championship* spielt Ihr eine Mischung aus beiden Cross-Arten. Ihr startet allein oder zu zweit mit ein paar Übungsrunden, auf denen Ihr die unterschiedlichen Handling-Eigenschaften der 125er, 250er und der schweren 500er (auch Superbikes) austesten könnt. Natürlich sind die leichten Maschinen wendiger, erreichen aber weder die Beschleunigung noch die Geschwindigkeit der Großen. Zwölf autobahnbreite Kurse warten auf Bleifuß und Stollenreifen. In drei Schwierigkeitsstufen meßt Ihr Euch über einige Runden mit elf Konkurrenten, die nicht nur unberechenbar fahren, sondern auch noch treten und prügeln. *hu*





„Natürlich wird sich jeder fragen, warum um Himmels willen wir einem Spiel mit einer solch unübersehbar vernichtenden Wertung am unteren Bildrand eine ganze kostbare Seite opfern. Nun, das war eine Beinahe-Panne: Wir hatten diesen Platz bis auf den allerletzten Drücker freigehalten, um den Sega- und 32X-Fans unter Euch einen entsprechenden Heftanteil bieten zu können – auch wenn diesen Monat kaum neue Titel zu testen waren. Da war die Enttäuschung nach drei Sekunden Moto-Cross-Championship dann um so größer. Dieses Machwerk erinnert an frühe Rennspiel-Versuche auf längst ausgestorbenen Homecomputern. Supereckige, ruckartige Animationen mit Animationsstufen, die sich an einer Hand abzählen lassen, grobe Klötzchengrafik, unfaire Gegner, die wie die Fliegen um Euch schwirren, null Gefühl für Geschwindigkeit, null Gefühl für die Maschine, erschreckend eintönige Kurse. Beim Start habt Ihr nicht die Spur einer Chance, einer ebenso wüsten wie unkontrollierten Keilerei zu entgehen, durch Üben werdet Ihr keinen Deut besser, denn über den Sieg entscheidet sowieso meist der Zufall. Mühsam überholte Gegner springen schon im nächsten Moment wieder an Euch vorbei und kicken Euch vom Moped. Nach drei Sekunden Spielzeit habt Ihr komplett den Überblick verloren. Im Zweispielermodus sucht Ihr mit der Lupe nach Eurem Krad und übt nach weiteren drei Sekunden einen anderen Sport: Weitwurf – mit dem Modul. Muß das sein?“

System: 32X
Spieletyp: Rennspiel
Hersteller: Sega
Megabit: 24
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßworte
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik:	28 %
Soundeffekt:	43 %
Grafik:	48 %

Spielspaß 25%

Mit der Bilderserie am unteren Seitenrand kennt Ihr schon die gesamte Palette aller Kurse in erschöpfender Ausführlichkeit. Da hätte man mehr draus machen können!

Leider sehen die Sprünge und Stürze nur im gedruckten Standbild halbwegs spektakulär aus.





Diese netten Herren sind Eure Verbündeten: Sie geben per Funk die Aufträge an Euch weiter oder verkaufen gar Waffen



Ein gezielter Schuß und dieser Mech-Gegner ist am Boden zerstört

Straßenfeger

Metal Head

Es ist das alte Lied: Auf der eine Seite sind die Guten und auf der anderen die Bösen. Eine skrupellose Terroristengruppe versucht mit ihrer Kriegsmaschinerie die Weltherrschaft an sich zu reißen. Zum Glück wissen sich die Guten zu helfen und entwickelten zur Verteidigung einen mächtigen Kampfroboter. Ihr klemmt Euch hinter die Armaturen des meterhohen Metallo-Giganten und lauscht zuvor den Mission-Briefings Eurer Kommandozentrale. Im ersten Abschnitt stampft Ihr durch dreidimensionale Häuserschluchten und jagt reichlich feindliche Einheiten in die Luft. Je nach Missionsziel bleibt Ihr nur an der Oberfläche des Gebietes – welches grafisch an den jeweiligen Einsatzort angepaßt ist – oder müßt zusätzlich in Gebäude eindringen, um z.B. gut versteckte Feindanlagen zu zerstören. Gegnerische Battlemechs lungern ebenso in den Städten – sprich Gebäudekomplexen – wie High-Tech-Panzer oder gewöhnliche Militärfahrzeuge. Euer Blechkumpel trampelt über jegliches Feindgerät und erweist sich besonders im Nahkampf als gewichtiger Gegner. Selbst wenn Ihr im Eifer des Gefechts alle Rohre leergefeuert habt, seid Ihr nicht wehrlos und nutzt Eure stählernen Fäuste zur Feindeliminierung. Jeder Treffer, jede gesparte Zeiteinheit wird am Ende einer absolvierten Mission auf Euer Punktekonto gutgeschrieben. Vor Beginn des nächsten Auftrags stattet Ihr der Waffenkammer einen Besuch ab. Hier werden durchschlagendere Kriegswerkzeuge wie Raketen, Lasergewehre und viele zusätzliche Extras angeboten. Des weiteren könnt Ihr auf Knopfdruck zwischen vier verschiedenen Kameraperspektiven umschalten. *ws*



gut

„Wirklich beachtlich, was die Sega-Entwickler an Rechenleistung aus ihrem 32-Bit-Aufsatz herausgequetscht haben. Das komplette 3D-Umfeld wurde ohne Ausnahme mit allerfeinster Texture-Mapping-Grafik versehen. Leider macht sich dieser enorme Rechenaufwand in einem etwas ruckeligen Scrolling bemerkbar. Nicht, daß dies ein schwerwiegendes Manko wäre – da wir es hier bekanntlich mit einem tonnenschweren Stahlriesen zu tun haben – doch ein klein wenig mehr Geschmeidigkeit hätte sicherlich nicht geschadet. Alle Missionen gestalten sich anfangs ziemlich einfach, erreichen aber in fortgeschrittenem Spielstadium einen recht deftigen Schwierigkeitsgrad. Bei den Briefings dröhnt glasklare Digi-Sprachausgabe aus den Lautsprechern, doch während des eigentlichen Spielgeschehens gibt es lediglich ein paar spärliche Schuß- und Stampfgeräusche zu hören. Auch die Musikstücke erreichen allenfalls Mega Drive-Qualität und nerven bereits nach kurzer Spielzeit. Alles in allem ist Metal Head ein gelungenes 32X-Modul, das zwar nicht auf der ganzen Linie überzeugen kann, aber dennoch für mehrere Stunden unterhaltsamen Ballerspielspaß bietet."



Schwer bewaffnet zieht Ihr durch die Straßen einer Großstadt oder dringt sogar in Gebäude ein.

System: 32X
Spieletyp: 3D-Action
Hersteller: Sega
Megabit: 24
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik:	79%
Soundeffekt:	42%
Grafik:	79%

Spielspaß 69%



Eine kleine Vorgeschichte stimmt Euch auf das futuristische Spielgeschehen ein

MEGA CD

Delphinarium
Ecco 2

Es gibt einige Spiele, die sind in höchstem Maße "politically correct": Sie enthalten keine Gewalt, schulen die Kommunikationsfähigkeit und logisches Denken, reißen jeden Pädagogen zu verzückten Glucksern hin und verbreiten zudem noch eine derart harmonische Atmosphäre, daß man sich als Tester kaum traut, mit dem Nudelholz dreinzuschlagen. Genau so ein Spiel ist *Ecco 2.* Der clevere Delphin löst im Kampf mit der bösen Vortex-Königin auf seinem Weg durch die blaue Welt wieder einmal allerlei knifflige und gefährliche Rätsel. Das Spiel selbst ist auf MCD identisch mit der Mega-Drive-Version, sogar die Paßworte funktionieren (wer Genaueres wissen will: ausführlicher Test in VG 1/95). Einziger Unterschied sind 16 sphärische Synthesizer-Instrumentalstücke, die jeder New-Age-CD Ehre machen würden. Sie untermalen die Spielhandlung stimmungsvoll und eignen sich nebenbei exzellent für Meditations-Sessions unter Einsatz des heimischen Audio-CD-Players oder zur Nachvertonung der Tauchkurs-Urlaubs-Videos. *h u*



Zusammen mit dem abgehobenen New-Age-Sound von CD...



... schafft die gelungene Grafik echte Meeresatmosphäre.



„Im Vergleich zur ersten Version stecken einige interessante neue Ideen in Ecco 2, beispielsweise, daß der Delphin nun die Gestalt anderer Lebewesen und deren Fähigkeiten annehmen muß, um einzelne Level zu knacken. Hervorragend die lebensechte Animation der Unterwasserwesen, traumhaft die Musik, einfallsreich die Grafik, knifflig die Rätsel. Fast als Mogelpackung werte ich dagegen, daß die CD außer besserem Sound nichts, aber auch gar nichts Neues zu bieten hat. Außerdem kann man sich zweifellos streiten, ob Ecco 2 nun ein tolles Videospiel ist oder eher ein langweiliges, weil es über weite Passagen so ruhig abläuft. Wie ich bereits erwähnt habe: ist reine Geschmacksache. Mir gefällt's jedenfalls."

System: Mega CD
Spieletyp: Rätsel-Geschicklichkeitsspiel
Hersteller: Sega
Megabit: CD
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Paßworte
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik:	84 %
Soundeffekt:	60 %
Grafik:	78 %



INSERENTENVERZEICHNIS

Der Schweizauflage dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. World of Games, CH-4623 Neuendorf, bei.

MEGA CD

Steinzeitrennen
BC Racer

Wenn Höhlen-Playboy und Steinzeit-Millionär Millstone Rockafella zu einem Motorradrennen ruft, bei dem der erste Preis auch noch ein echtes Boulderdash-Bike ist (der Traum eines jeden Neandertalers!), lockt dies natürlich die besten Biker des (bekanntlich flachen) Planeten an. Nach dem genial animierten Vorspann wählt Ihr Eure Schwierigkeitsstufe, wobei Ihr auf die beiden schwersten Modi nur per Paßwort Zugriff erhaltet. Dann entscheidet Ihr Euch für Euer Biker-Duo, wobei sich die sechs Paare in Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Schlagkraft und Panzerung unterscheiden. Nach kurzer Ladezeit befindet Ihr Euch schon an der Start-Ziel-Linie des ersten Kurses. Sobald der Schiedsrichter im modischen Mammutfell-Overall das Zeichen gibt, geht die Post ab. Am einfachsten spielt sich *BC Racer* mit einem Six-Button-Joypad. Der B-Knopf dient zur Beschleunigung, mit A und C schlagt Ihr nach links und rechts aus. Mit X, Y und Z verändert Ihr die Perspektive und zündet das Nitro, das Ihr nach jeder Runde erhaltet. Im Zweispielermodus steuert einer das Gefährt, während der andere für die Waffen zuständig ist. *rz*





Wer fährt zuerst auf die Brücke? Mr. Universtein hilft bei der Auswahl

gut

„Auch bei BC Racer verwendet Core Design das gleiche, geniale Grafiksystem wie schon bei Thunderhawk, Soulstar und Battlecorps. Das Resultat kann sich wie immer sehen lassen: Schnelle und fließend scrollende 3D-Grafik sowie schöne detaillierte Hintergründe zeigen, was das Mega-CD kann. Die Musik besteht fast nur aus dumpfen Getrommel, das jedoch gut zum Spiel paßt. Leider wird die Raserei mit der Zeit etwas langweilig, denn außer der grafischen Gestaltung der Rennstrecken ändert sich nichts. Es gibt keine Extras oder Zusatzwaffen einzusammeln, und bis auf ein paar Sprungschanzen bieten auch die acht Kurse wenig Abwechslung. Mit einigen Features mehr und vielleicht einem Battle-Mode hätte aus BC Racer ein Classic werden können."

System: Mega CD
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: –
Hersteller: Core Design
Testversion: Coew Design
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	73%
Musik:	72%
Soundeffekte:	58%

Spielspaß 72%

mal wieder eine insider-frage: was ist ein "formvollendet 327"? (antworten nur mit bild!)

MEGA CD

Um Himmels willen!
Slam City

Premiere: Das größte Konsolenspiel aller Zeit ist erschienen! – Auf vier CDs als interaktiver Streetball-Film mit rudimentären Videospiel-Elementen. Ihr seid Ace, der Neue auf dem Platz, und Ihr wollt Euch bei zwei Brothas, einer Sista und einem anderen "White-Ass" Respekt verschaffen. Dazu müßt Ihr punkten und nochmals punkten. Je slammiger die Slams und je glorreicher ein Sieg, desto mehr Respect-Points erhaltet Ihr. Vier CDs=vier Gegner, Gegnerwechsel=CD-Wechsel – so einfach sind die Regeln im Ghetto. Bei einer Milliarde Respekteinheiten darf gegen die Pixel-Fresse des S. Pippen persönlich angehampelt werden. Eine Basketballsimulation ist Slam City aber nicht, da Ihr Ace, der fast immer nur von hinten zu sehen ist, nicht im üblichen Sinne "lenkt". Steuerbefehle können nur seitlich erteilt werden, vorwärts bewegt Ihr Euch irgendwie von selbst. Außerdem ist es schwer, ein Feeling für den Ball zu bekommen, da ausgerechnet beim Wurf die Perspektive gewechselt wird und so jedes Gefühl für Weite und Höhe der Würfe verloren geht. *ds*



Die Clips mit den Homies sind lustig, aber bald langweilig



Eure Spielfigur Ace: oberpixelig und fast immer nur von hinten



hilfe

„Es ist bezeichnend für die Diskrepanz zwischen dem Wunschdenken der Spielemacher, ein gutes Spiel produziert zu haben, und der traurigen Realität auf den vier CDs, daß weder auf der Verpackung noch in der Anleitung auch nur ein einziger echter Screen-shot verwendet wurde. Was der kümmerliche Grafikchip des Mega Drive im eigentlichen Spiel nämlich zustandebringt, ist unter aller Sau. Am meisten gestört hat mich aber die seltsame Steuerung. Ace-Babe macht mehr, was er will, denn was Ihr wollt. Wenn z.B. der Ball vom Korb abprallt, ist generell der Gegenspieler schneller am Rebound. Basketballfans sollten einen großen Bogen um dieses klägliche "Spiel" machen, da sie maßlos enttäuscht sein werden von den kümmerlichen Eingriffsmöglichkeiten in den "Film"."

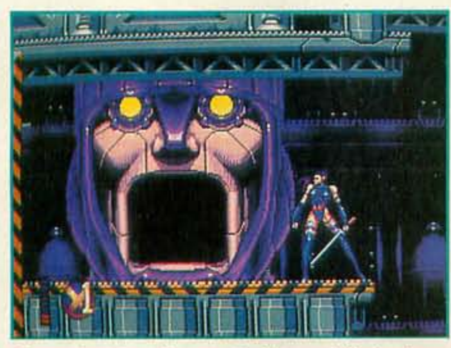
System: Mega CD
Spieletyp: "interaktiver" Film
Megabit: 4 CDs
Hersteller: Digital Picture
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 110 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

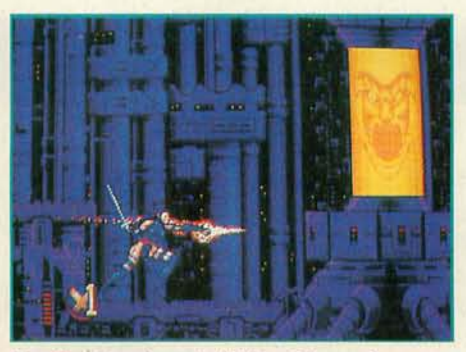
Grafik:	62%
Musik:	65%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 19%

MEGA DRIVE



Mann, hat der eine große Klappe! Mal sehen, was sich hinter dem Großmaul verbirgt



Feurige Angelegenheit! Der Obermotz versteckt sich noch in seinem Energiestrahl.



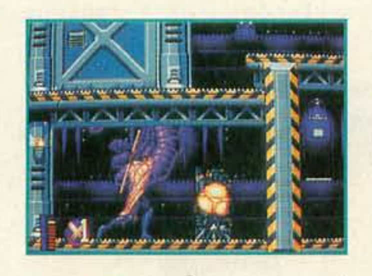
Der Typ mit dem geilen Outfit erzählt Euch durchweg tolle Geschichten

Clone Wars

X-Men 2

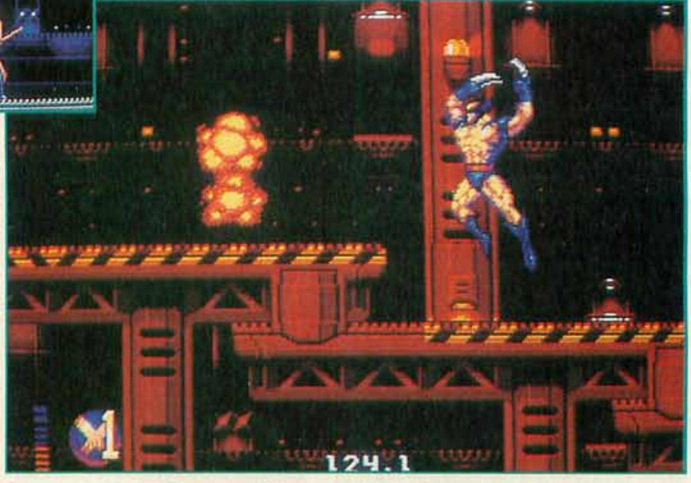
Endlich dürfen die Segas auch mal frohlocken. Mit *X-Men 2* haben sie die Nase vorn gegenüber den Nintendos, wo ja eben erst Teil 1 zum besten gegeben wurde (daß das erste Abenteuer auf dem Mega Drive unter aller ... war, wollen wir mal dezent vergessen). Diesmal ist ein gräßlicher Virus über die Erde hereingefallen, der alle Bewohner des blauen Planeten zu willenlosen Sklaven zu machen droht. Da die X-Men resistent gegen solche Garstigkeiten sind, hat Phalanx als Urheber dieser Gemeinheit auch schon einige nette Tricks auf Lager: Mit Hilfe von Klon-Technologie wurden Doppelgänger unserer Lieblinge erschaffen, die ihnen den Garaus machen sollen. Also nicht länger weiterlesen, sondern auf in die Schlacht, Jungens! Ihr dürft wählen unter den Assen Gambit, Psylocke, Beast, Cyclops, Wolverine und dem auf dem SuperNES verlorengegangenen Nightcrawler. Jeder hat seine individuellen Vor- und Nachteile: Während Wolverine einen Doppelsalto zum Erklimmen von hohen Plattformen beherrscht, hat er dafür keine Distanzwaffe zum Angriff auf bösartige Boß-Gegner in petto. Gambit kann schießen, dafür nur minimal hopsen. So ausgerüstet, stürzt Ihr Euch in die sechs Missionen: Frostiges Sibirien, die Sentinel-Fabrik, die Avalon-Basis, die Festung ihres alten Kumpels Apocalypse, das Sumpfland und schließlich das Viren-Mutterschiff. *rk*





Finstere Marvel-Gestalten machen dem X-Men-Helden das Leben schwer

„Nicht übel, was Sega USA mit diesem Sequel abgeliefert hat. Die Hintergründe sind schön gezeichnet und auch spielerisch werdet Ihr dank der Auswahl aus sechs X-Men plus einem Bösewicht sowie hin und wieder trickreichen Attacken der Feinde bei Laune gehalten. Mal müßt Ihr aus einem Labyrinth unter hartem Zeitlimit entkommen, mal werdet Ihr aus dem Hintergrund per Fadenkreuz unter Beschuß genommen oder müßt kleine Rätsel lösen, um verschlossene Türen zu öffnen. Wenn nur teilweise nicht durch die immer wiederkehrenden gleichen Gegner in den einzelnen Levels etwas Monotonie vorherrschen würde, könnte man Teil zwei auch Nicht-Fans der Comic-Serie empfehlen. X-Man 2 Clone Wars ist zwar nicht aus dem Holz geschnitzt, aus dem Traumspiele sind, aber als Action-Fast-Food für zwischendurch kann man's schon durchgehen lassen. An der Animation der sechs Hauptfiguren hätten die Designer aber noch etwas fleißiger feilen können. Dafür, daß sage und schreibe 32 Leute (laut der Anleitung) das Spiel getestet haben und ihnen die etwas hölzerne Gangart der Protagonisten entgangen sein soll, seltsam ...! Ich für meine Person würde auf dem 16-Bit-Sektor im Moment eigentlich nur noch in absolute Hitspiele investieren und ansonsten auf die Next Generation-Games sparen."



Es werde Licht: Feuer und Flamme für die Marvel-Helden X-Men

System: Mega Drive
Spieletyp: Action
Hersteller: Sega
Megabit: 8
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: –
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik:	66 %
Soundeffekt:	56 %
Grafik:	64 %



MEGA DRIVE

Abgeschossen
Hurricanes

Was tut man nicht alles, um rechtzeitig zum Anpfiff ins Stadion zu kommen! Die Hurricanes (Cal, Rude, Stats und Amanda stehen zur Auswahl) schlagen sich zu diesem Zweck sogar durch tiefe Wälder, dunkle Bergwerke und gefährliche Tempel. Zu Beginn wählt Ihr einen der vier Hurricanes aus, den Ihr während des ganzen Spiels steuert (die Hurricanes sind übrigens eine in England sehr beliebte Zeichentrickserie). Als fairer Kicker foult Ihr Eure zahlreichen Gegner natürlich nicht, Ihr brennt ihnen eine mit dem runden Leder auf den Pelz. Egal, wo Ihr denn Ball hindrescht, per Knopfdruck kehrt er brav zurück ans Schußbein. Auf Eurem Weg trefft Ihr auf die verschiedensten Gegner, das komplette Tiervolk hat sich ebenso gegen Euch verschworen wie alle möglichen fiesen Charaktere. Falls Euch durch die ständigen Attacken mal wieder die Lebensenergie ausgeht, findet Ihr in den Levels verstreut genügend Extras, die Euch schnell wieder hochpushen (und nicht auf der Dopingliste stehen). *rz*


Im Wald, im Wald, ist's mit Shorts ganz bitterkalt


Grafisch sehr beeindruckend, der unterirdische Tempel



„Nach dem sehr mittelmäßigen Super Nintendo-Spiel schwante mir schon Übles, als ich das Mega-Drive-Modul auf meinem Schreibtisch liegen sah. Doch siehe da, die beiden Versionen haben außer dem Namen nichts gemein. Grafisch gefällt mir die MD-Umsetzung deutlich besser, durch geschickte Ausnutzung der Farbpalette und viel Parallax-Scrolling schufen die Entwickler schöne, detaillierte Hintergründe. Auch spielerisch wirkt das Sega-Modul ausgereifter, die Steuerung ist viel besser und genauer. Doch auch die beste Programmierkunst kann mittelmäßiges Spieldesign nicht wettmachen. Was mir bei Hurricanes fehlt, ist der Spielwitz und die Abwechslung. Deshalb bleibt auch die Mega-Drive-Version trotz aller Verbesserungen nur guter Durchschnitt.“

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 16
Hersteller: US Gold
Testversion: US Gold
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	66%
Musik:	52%
Soundeffekte:	56%

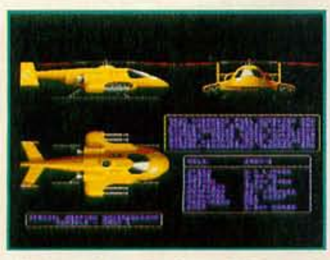


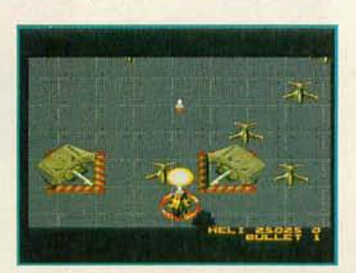
newsflash: tet ist schon wieder vor test-erschöpfung kopf voran auf seiner tastatur eingepennt

MEGA DRIVE

Spätzünder
Mega Swiv

Mit fast einjähriger Verspätung erscheint der längst vergessene Amiga-Klassiker nun auch fürs Mega Drive. Geändert hat sich vom Spielprinzip her überhaupt nichts: Ihr düst wahlweise mit einem Jeep oder Hubschrauber über einen vertikal scrollenden Kriegsschauplatz und räumt dabei tonnenweise Feindstellungen aus dem Weg. Im Gegensatz zum Jeep hat der Hubschrauber eine starre Frontbewaffnung und kann nur nach vorne schießen. Extras zum Ausbau Eurer Waffensysteme findet Ihr in kleinen Containern, die durch gezielten Beschuß geknackt werden. Per Knopfdruck wechselt Ihr blitzschnell zu einer anderen Waffenart, von denen es insgesamt sieben verschiedene gibt. Über die Levels verteilt findet Ihr Schutzschilde, die durch Beschuß auch zur wirkungsvollen Smart-Bomb werden. Im Zweispielermodus unterstützt Euch ein Wingman, wahlweise mit Jeep oder Hubschrauber, im Kampf gegen die zahlreichen Widersacher. In späteren Levels verwandelt sich der Jeep in ein Schnellboot. *ws*


Hier werfen wir einen Blick auf die technischen Daten des Hubis


Großartig mehr an Grafik wird leider nicht geboten

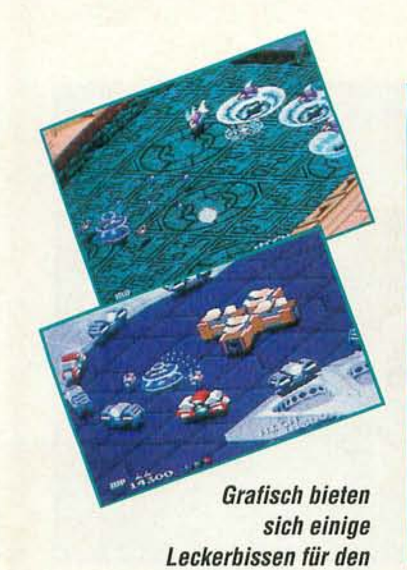


„Anstatt das bereits ausgelutschte Swiv-Spielprinzip etwas aufzupolieren, wird uns das urururalte Amiga-Ballerspiel nochmals präsentiert. Schon der erste Endgegner, der Euch im ersten Level begegnet, ist nur sehr schwer zu besiegen – vor allem deshalb, weil man hier nach einem fast unvermeidbaren Treffer die meisten Extrawaffen abgezogen bekommt. In den weiteren Spielstufen wird wenig Neues geboten. Die Hektik ist wegen der zufriedenstellenden Grafik und der vielen Details noch zu verschmerzen; doch die eine oder andere Stelle verleidet mir trotzdem den Spielspaß an Mega Swiv. Wer nicht gerade einen Hang zum Masochismus hat, wird mit der MD-Fassung bestimmt nicht allzu glücklich werden. Alles in allem: Ziemlich unnötig!“

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Shoot'em-Up
Megabit: 16
Hersteller: Sales Curve
Testversion: Konami
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: ? bis ?
Preis: ca. ??? Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	55%
Musik:	60%
Soundeffekte:	51%

Spielspaß 52%



Grafisch bieten sich einige Leckerbissen für den Gourmet-Shooter



Dem fetten Krebs machen wir ein Feuerchen unterm Hintern!

Neo-Zaxxon

Viewpoint

Daß Neo-Geo-Spiele zuerst auf das Mega Drive umgesetzt werden, ist schon eher die Ausnahme. Und wenn es dann auch noch einen der legendärsten Shooter überhaupt erwischt, müßte der Jubel in der Sega-Fangemeinde eigentlich groß sein. Doch der Reihe nach: Sammys *Viewpoint* läßt fast das Flair des coolen Zaxxon-Automaten der frühen 80er Jahre wieder aufleben (fast deswegen, da Ihr Euch hier in der für Ballerspiele ungewohnten 3D-Diagonalperspektive nicht frei, sondern nur am Boden bewegen könnt). Mit Euren kleinen Byupo-Schiff macht Ihr in sechs Levels Jagd auf allerlei Polygongesindel, das hauptsächlich der Tier- und besonders der Amphibienwelt entliehen wurde (*Darius* läßt grüßen). Auf große Hilfe dürft Ihr im Kampf gegen Riesenkrebse, Monsterspinnen, Totenschädel mit vier Gesichtern, rollenden Würmern oder Fischschwärmen nicht hoffen. Lediglich zwei Sidekicks und ein Schutzschild warten auf aufmerksame Entdecker. Ansonsten verlaßt Ihr Euch ganz auf Euren aufladbaren Beam-Schuß und drei Smart-Bombs (Feuerwall, Raketenschwarm und nukleare Bombe). Nebenbei bemerkt, handelt es sich bei dem aufgrund eines Streits zwischen SNK und Sammy auf dem Neo Geo zeitweise äußerst rar gewordenen *Viewpoint* um den einzigen Shooter auf dem Mega Drive seit über einem Jahr – sieht man vom mäßigen *Grindstormer* ab! *rk*

Wenn Ihr den Stahlharten in der Mitte des ersten Levels zerstört, winkt eine Warpzone in Level zwei!

Die lustigen Ringelwürmer können ganz schön gefährlich werden



gut

„An dieser Stelle hätte ich zu gerne ein Kompliment an die Entwickler ausgesprochen, denn die graphisch sensationell atmosphärischen Feinde des Originals wurden ohne Ausnahme toll konvertiert. Doch dafür hat das Level-Design arg Federn lassen müssen. Das Wasser in Level zwei ist fast gar nicht mehr als solches zu erkennen und auch unverzeihliche Grafik-Fehler, z.B. bei der Panzer-Kolonne in Level vier, tun weh. Der rigorose Slowdown bei der Schußwut der Gegner sei dem Mega-Drive verziehen, geht doch auch die SNK-Hardware zeitweilig in die Knie. Darin liegt aber auch Eure große Chance, dem gnadenlosen Schußhagel der gegnerischen Armada heil zu entgehen, denn Viewpoint zählt sich auch in dieser Version zu den härtesten Ballerspielen überhaupt. Soundtechnisch gibt's nichts zu bemängeln: Die Originalmelodien findet Ihr leicht abgespeckt wieder, und sogar das legendäre James-Brown-Sample hat seinen Platz gefunden! Wären nicht die technischen Patzer, hätte es wohl zu einem 'Super' gereicht, trotzdem bleibt für ausgehungerte Ballerfans immer noch ein Leckerbissen, denn solch fulminante Endgegner wie den bildschirmgroßen Riesenkrebs oder die eklige Panzerspinne hat man auf dem Mega Drive schon seit Ewigkeiten nicht mehr zu Gesicht bekommen!“



System: Mega Drive
Spieletyp: Diagonal-Shooter
Megabit: 16
Hersteller: Sammy
Testversion: Game Express
Spieler: 1
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 9
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	69%
Musik:	71%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß 70%

MEGA DRIVE



Die Zeitlupenstudie ist aufschlußreich bei chaotischen Spielzügen



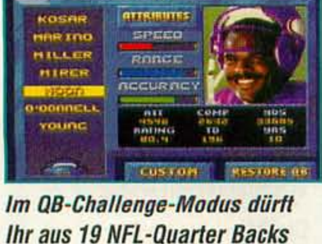
Je nach Witterung verhalten sich Spieler und Ball unterschiedlich

Madden 1/2
NFL QB Club

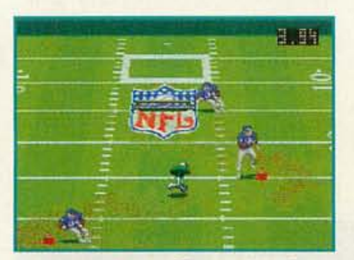
Nach Mega-Erfolgen wie *NBA Jam* traut sich Acclaim nun auch mit komplexeren Sportarten aufs Konsolen-Spielfeld. *NFL Quarter Back Club* ist eine waschechte Football-Simulation mit authentischen Team- und Spielenamen. Wie der Name schon sagt, steht eine Riege von Profi-Quarterbacks im Mittelpunkt des Geschehens. Neben dem NFL-Modus, wo Ihr wahlweise ein Freundschaftsspiel, eine ganze Saison oder die verschiedenen Playoffs spielen könnt, bietet das Spiel zwei weitere interessante Modi: Im Simulationsmodus dürft Ihr berühmte NFL-Begegnungen nach- und weiterspielen. Im QB Challenge-Modus hingegen könnt Ihr einen Wettkampf mit den derzeitig aktiven Star-Quarterbacks des NFL bestreiten. Vom Weitwurf bis hin zum Zielwerfen werden verschiedene Disziplinen ausgetagen. Am Ende wird die Rangfolge festgelegt und die Leistung bewertet. Besonders reizvoll ist es, seinen eigenen QB selbst zu kreieren und am Wettbewerb teilnehmen zu lassen. Dieser "Custom QB" kann gespeichert und später im Vorsaison-Modus im Spiel eingesetzt werden. *tet*



„Alle Achtung! Mit Sportspielen scheint Acclaim öfters gut zu liegen. Anstatt mit einer totalen Neukonstruktion eine Niete zu riskieren, haben sich die Programmierer ziemlich stark an Madden orientiert bzw. dort abgeschaut. Getreu dem Motto "gut geklaut ist besser als schlecht erfunden", wurde fast jedes sichtbare Detail ins Spiel übernommen. Auf dem ersten Blick scheinen überhaupt keine Unterschiede zum EA-Vorbild zu existieren. Spielt man NFL Quarter Back Club ein wenig länger, treten aber doch noch kleinere Fehler im Verhaltensmuster des Computers auf. Er scheint nicht so viele Alternativen zu kennen wie das große Vorbild Madden. So können Spielzüge etwas einfältig ausfallen. Aber dafür besitzt das Spiel um ein Vielfaches mehr an Optionen und Features. Obwohl der Quarterback Challenge-Modus nicht gerade zu den absoluten Höhepunkten gehört, ist er nützlich, wenn Ihr Euren Custom-QB trainieren möchtet. Die Krönung aber ist der 5-Spieler-Modus, wo in man in einer Mannschaft gleich fünf Positionen manuell steuern kann."



Im QB-Challenge-Modus dürft Ihr aus 19 NFL-Quarter Backs und einem Custom-QB wählen



Ihr könnt Euren QB regelrecht trainieren. Er kann später im Spiel eingesetzt werden.



Erstmals habt Ihr mehr als 430 Spielzüge zur Auswahl, die auch gespiegelt werden können



Auch bei auseinanderlaufenden Stellungsspielen behaltet Ihr die volle Übersicht

System: Mega Drive
Spieletyp: Football-Simulation
Megabit: 24
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 5
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

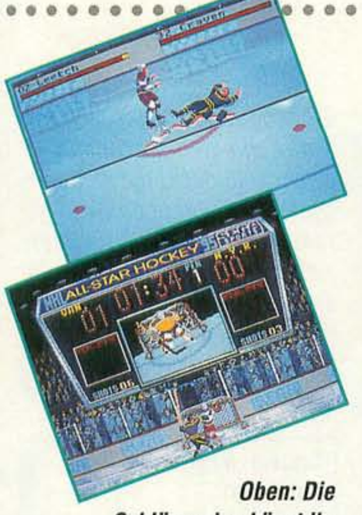
Grafik:	60 %
Musik:	52 %
Soundeffekte:	70 %

Spielspaß 78 %

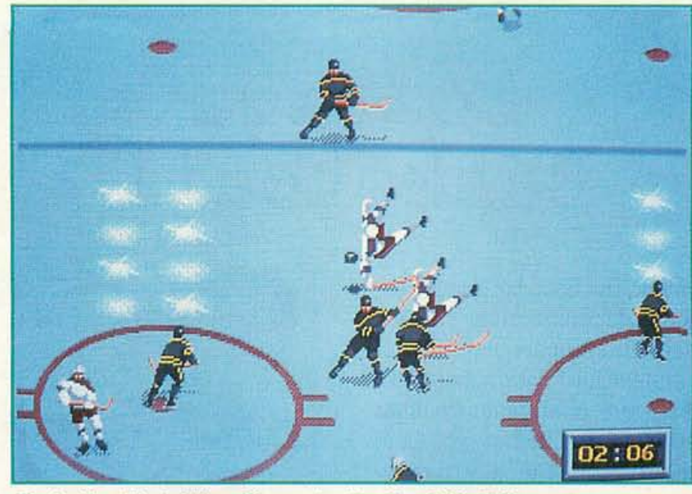
System: Super Nintendo
Spieletyp: Football-Simulation
Megabit: 24
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 5
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	79 %
Musik:	53 %
Soundeffekte:	70 %

Spielspaß 79 %



Oben: Die Schlägereien könnt Ihr auch ausschalten Darunter: Die Anzeigentafel nach dem ersten Tor

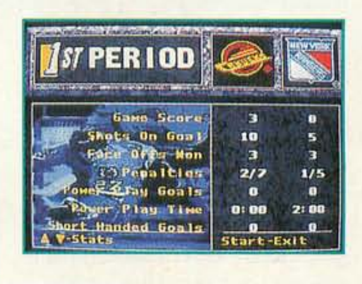


Die beiden Verteidiger fliegen im Duett auf die Schnauze

Wieder nix

NHL All-Star Hockey

Eishockey-Simulationen müssen sich schon seit Jahren am Klassenprimus *EA-Hockey* messen lassen (auch wenn Electronic Arts sich mit dem Fehler in der Speicheroption des Liga-Modus von *NHL Hockey'95* einen ganz schönen Bock geleistet hat). Sega selbst hat sich anscheinend die EA-Eishockey-Serie zum Vorbild genommen, denn *NHL All-Star Hockey* ähnelt dem Meisterwerk in vielem. Die Tastenbelegung während des Spiel z.B. ist fast identisch, mit A schießt Ihr, mit B wird gepaßt. In der Defensive wählt Ihr mit B den Spieler an, der dem Puck am nächsten steht. Sogar Direktabnahmen (One-Timer), die Electronic Arts erstmals in *NHL Hockey'94* einführte, gibt es beim Sega-Modul. Auch die Perspektive wurde übernommen, das Spielfeld scrollt vertikal, die beiden Tore stehen oben und unten. Natürlich fehlt auch die obligatorische Zeitlupenfunktion nicht. Es stehen Euch die üblichen Spielmodi zur Auswahl, Ihr könnt eine komplette Saison mit 84 Spielen bestreiten, in die Playoffs einsteigen oder ein Freundschaftsspiel austragen. Fouls und Auswechslungen lassen sich ebenso ausschalten, wie die Abseitsregel und die überflüssigen Schlägereien. Jedes der 26 NHL-Teams besteht aus den aktuellen Spielern der Saison 94-95, die individuellen Statistiken jedes Spielers dürft Ihr Euch im Team Roster anschauen. Die Angriffs- und Verteidigungslinien lassen sich beliebig verändern, außerdem gibt's zu jedem Team noch eine kurze Geschichtsstunde mit den erreichten Erfolgen. Eine Batterie speichert Euren jeweiligen Spielstand ab. *rz*





An Informationen mangelt es in NHL All-Star Hockey nicht: Team Rating, mehrere Team-Roster, Scouting Report und Team Card halten Euch auf dem laufenden

Oben: Ein knallharter One-Timer des Rangers-Stürmers Rechts: Eine unglaubliche Parade des Canuck-Torhüters



„Eigentlich sollte sich Sega ja schämen, denn für NHL All-Star Hockey haben die Entwickler wirklich schamlos bei Electronic Arts geklaut. Das einzige, was sie nicht kopieren konnten, ist das Spieldesign und genau da hapert es bei Segas Eishockey-Simulation. Die Spieler steuern sich längst nicht so genau wie bei EA, Stürmer und Verteidiger reagieren teilweise sehr seltsam. Bei NHL Hockey warten Stürmer am langen Eck, laufen in die Freiräume und stehen bereit, um Pässe in Direktabnahmen zu verwandeln. Darin liegt die Stärke der EA-Serie, und genau da zieht NHL All-Star Hockey klar den Kürzeren. Da nützen auch die vielen nützlichen Features nichts, denn der Spielspaß geht zu schnell flöten. Die Palastrevolution ging ins Auge, vielleicht klappt's ja nächstes Jahr.“

System: Mega Drive
Spieletyp: Eishockey-Simulation
Megabit: 16
Hersteller: Sega
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	65 %
Musik:	44 %
Soundeffekte:	69 %

Spielspaß 67 %



MEGA DRIVE

Coach K
College Basketball

In Amerika scheint der College-Sport mindestens genauso beliebt zu sein wie der Profi-Sport. Es ist also ein lohnendes Unterfangen, auch dem Schulsport, besonders wenn er so populär ist wie Basketball, ein Videospiel zu widmen. In *Coach K – College Basketball* könnt Ihr mit 32 aktuellen und acht legendären College-Teams wahlweise eine ganze Saison mit 32 Begegnungen, ein Tournament oder einfach ein Freundschaftsspiel bestreiten. Grundsätzlich schaut Ihr dabei immer aus einer isometrischen Perspektive auf das Spielfeld. Nur bei Freikörben schaltet sich die Bildkamera hinter den Ballwerfer. Der Spaß hört jedoch damit noch lange nicht auf. Mit dem entsprechenden Adapter könnent Ihr sogar maximal zu viert mit- oder gegeneinander antreten. Bei Bedarf gibt Euch NCAA Coach Mike "K" Krzyzewski nützliche Tips oder Kommentare. Na, dann kann ja nichts mehr schieflaufen. *tet*



Das Spiel bleibt zu jedem Zeitpunkt übersichtlich



Man kann alle erdenklichen Formationen voreinstellen



„Coach K College Basketball besticht durch die zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten, die es erlauben, ein Basketballspiel todernst oder einfach spaßeshalber zu spielen. Zum Beispiel dürfen die wichtigsten Regeln und Regelwidrigkeiten abgeschaltet oder aber wie in der Realität mit allen Schikanen ein gezieltes Stellungsspiel angestrebt werden. Im 4P-Modus gestaltet sich das Ganze ein wenig problematischer. Daß dabei die isometrische Sicht von oben nicht gerade von Vorteil für eine zielsichere Steuerung ist, ist unumgänglich. Entweder, man nimmt es in Kauf oder besorgt sich einen größeren Monitor."

System: Mega Drive
Spieletyp: Basketballsimulation
Hersteller: EA
Megabit: 16
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik:	51%
Soundeffekt:	68%
Grafik:	60%



aktuelle nachrichten aus der redaktion: dank ne-g-con flammt das ridge racer-fieber wieder auf

MEGA DRIVE

Frühjahrsmüde
Yogi Bear

Endlich kommen auch die jungen Sega-Hopser in den etwas zweifelhaften Genuß mit Hanna Barberas Bärenfamilie durch den Naturschutzpark von Yellostone lustzuwandeln. Nachdem die Nintendo-Version bereits seit Herbst wie hochtoxisches Schwermetall in den Regalen zahlloser Händler liegt, gesellt sich jetzt noch die Mega-Drive-Variante dazu. Weder Kritiker noch Spieler werden an dem lustlosen Jumper ein gutes Haar lassen. Die dürftige Handlung: Ein giftspritzendes Chemiewerk droht den idyllischen Frieden der leise rauschenden Wälder zu stören. Nur gut, daß Yogi just zum Richtfest seinen Winterschlaf beendet und Zeuge dieser Ungeheuerlichkeit wird. Da kann nur Schmittchen Schleifer, der kreuzbrave Ranger, helfen. Über zwanzig Runden sind auf dem Weg zu Yogis Retter zu überstehen. In altbewährter Renn- und Hüpfmanier – Bären fliegen nämlich normalerweise nicht – macht sich der frühjahrsmüde Brummi auf dem Weg ... *mn*



Eine tiefe, finstere Nacht im bitterkalten Winterwald



Ja, da guckt der Bär: "Was fliegt hier denn alles rum?"



„Wer mit Klempnern, Sonics, Bubsys und anderen Viechereien bereits diverse Jump'n'Run-Abenteuer bestanden hat und im Schrank schon mehrere Exemplare dieses Genres stapelt, der kann auf das fette, unbewegliche Bärenmonster getrost verzichten. Hanna Barbera hat ja schließlich noch viele andere Figuren (z.B. Flintstones – hier in dieser Ausgabe) erfunden, die für Videospiele weit mehr hergeben. Irgendwie schienen selbst die Programmierer kaum Bock auf Yogi zu haben: keine Bonusräume, keine Paßworte, ja noch nicht mal für Continues haben die Jungs Prozeduren geschrieben. Von einem Zweispieler-Modus gar nicht zu reden! Ich weiß wirklich nicht, wer sich bei der Konkurrenz noch so 'nen ollen Bären ins Haus holen soll."

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Empire
Megabit: 8
Testversion: Empire
Spieler: 1
Features: variabler Schwierigkeitsgrad
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 4
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Musik:	50%
Soundeffekt:	58%
Grafik:	62%

Spielspaß 37%


Aufbruch in neue Spielewelten
Kritisch: Elektronische Unterhaltung im Test
Aktuell: Damit Sie morgen noch mitreden können
Unverzichtbar: Tips, Spiele-Strategien und Beratung
Anspruchsvoll: Multimedia-Hardware auf dem Prüfstand
POWER PLAY
CD
2/95
DAS MEISTGELESENE COMPUTERSPIELE- UND MULTIMEDIA-MAGAZIN
Super! Nur 14,90 Jetzt mit CD-ROM
Die Nr.1
FULL THROTTLE
WING COMMAN
RENEGADE
DM 14,90
DM 6,50
MAGNA
Disc-world
Der Fantasy-Megahit als Computerspiel

MEGA DRIVE


Das Labyrinth in der Mine ist ein echtes Highlight in diesem Spiel


Ob Garfield oder Azrael, alle Katzen lieben Tortenschlachten

Kinderkagge
Schlümpfe

Als ob der Muskelschlumpf vor einem halben Jahr (*die MD-Version ist eine 1:1-Umsetzung der SNES-Schlümpfe*) nicht bereits gestraft genug gewesen wäre, jetzt muß er schon wieder seine weiße Schlumpfuniform überstülpen und sich beim Zauberer Gargamel die Pfoten schmutzig machen. Besagter Bösewicht hat bereits vier blaue Zwerge eingesackt, mit denen er jetzt sonstwas für schlimme Dinger anstellt. Das geht ans Herz, und das soll es auch! Wer nämlich nur ein bißchen Mitleid und nicht ganz doll viel Mitleid hat, wird sicher bald das Handtuch werfen, ob des recht simplen Leveldesigns und nicht vorhandener Rücksetzpunkte (von Continues ganz zu schweigen). Wer aber quasi mit den Schlümpfen aufgewachsen ist, und mit den blauen Kerlen was anzufangen weiß, der wird sich auch bis zum Ende durchbeißen. Für jeden befreiten Schlumpf erwartet Euch eine Aufstockung Eurer Fähigkeiten. Bedient Ihr Euch zum Beispiel der Hilfe des befreiten Torten- oder Überraschungsschlumpfs, dann können bombige Geschenke bzw. todbringende Torten auf Feinde gefeuert werden. Der Brillenschlumpf hingegen leuchtet in unterirdischen Gewölben. Besonders geschickte Kandidaten dürfen nach jedem Level in einem Bonusraum ausspannen. Die 25 Sterne, die man dazu vorher aufsammeln muß, sind aber meist kaum zu erwischen. Einfacher gestaltet sich das Aufklauben von 25 Siebenwurzblättern, die zusammen ein Leben ergeben. Himbeeren frischen die Energie auf und Pilze hinterlassen oft Goodies, wenn man auf sie draufpringt *ds*




Die Schlümpfe sind wahre Naturburschen, immer im Freien



„Aufgrund unzähliger unfähiger Patenonkel/-tanten, Omas und sonstiger kinderliebenden Verwandten im ganzen Land, hat sich die Super Nintendo-Version der Schlümpfe bereits wie blöde verkauft. Dieses Glück wird Infogrames auch hier widerfahren, da verwett´ ich meinen Popo drauf. Zugegeben, die Musik und die Comicgrafik des Spiels sind ganz nett, und durch Floß, Lore und Schlitten kommt auch etwas Abwechslung im hüpfigen Einerlei auf. Irgendwo fehlt mir aber das divergente Element (ich großer Dozent, ich), das die ach so freundlichen Dauergrinser von der Masse der immer gleichen Hüpfspiele abhebt. Der einzige Punkt der mir da besonders ins Auge sticht (auä!), ist aber nur der hohe Schwierigkeitsgrad samt fehlender Continues und spärlicher Paßwörter. Bleibt zu hoffen, daß die lieben Kleinen ihren ersten Tobsuchtsanfall, weil sie partout nicht das zweite Level schaffen, auch am richtigen Onkel ablassen, und nicht etwa beim großen Bruder, der sowieso Earthworm Jim empfohlen hätte…"

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Infogrames
Megabit: 8
Testversion: High Score
Spieler: 1
Features: Paßwortfunktion
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 110 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Musik:	68%
Soundeffekt:	62%
Grafik:	70%




Wer spielt denn heute noch mit Quietscheentchen?


Sogar die Schlittenfahrt konnte sich aufs MD retten

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

NINTENDO - SEGA - NINTENDO - SEGA

VIDEOSPIELE-PARADIES

MOERSER STR. 61
47198 DUISBURG

0 20 66 / 5 40 59

Geschäftsladen: (Verleih + Verkauf)	– Moerser Str. 61 Duisburg-Homberg
Öffnungszeiten:	Mo.-Fr. 10.00-20.00 Uhr Sa. 10.00-16.00 Uhr

DIE "DX" IST DA!!!! Die neueste Hardware für euer SNES von FFE!

FEATURES:

* GAME SAVER
* TRAINERMAKER
* VERSCHIEDENE CHEAT CODES VERWENDBAR! UVM.

nur 799 DM

07171-81515

ANDERE SYSTEME FÜR SNES/MD/GB VORHANDEN !

Nur solange Vorrat reicht. Alle Preise verstehen sich incl. MWST. lieferung. Irrtum, Preisänderungen vorbehalten. Wir übernehmen keine Garantie für die Kompatibilität der Ware. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Unfreie Rücksendungen werden nicht angenommen! Für Porto und Verpackung berechnen wir 10 DM.

Inhaber: Markus Stubenvoll !!!! NUR VERSAND !!!!
Heubacherstr. 44 - 73529 Schwäbisch Gmünd

DIE TRAUMFABRIK SPIELE GMBH ©



ARTIKEL	GB	MD	MD-CD	MD 32X	SNES	3DO	JAG
Actraiser 2 kd	-	-	-	-	109,95	-	-
Afterburner	-	-	-	129,95	-	-	-
Alien vs Predator	-	-	-	-	-	-	139,95
Animaniacs	-	-	-	-	99,95	-	-
Battle Frenzy	-	129,95*	-	-	-	-	-
Blackthorne - Blackhawk	-	-	-	-	119,95	-	-
Breath of Fire	-	-	-	-	159,95	-	-
Bubsy 2	-	109,95	-	-	139,95	-	119,95
Cannonfodder	-	129,95	-	-	129,95	-	129,95
Chequred Flag II	-	-	-	-	-	-	129,95
Clayfighter II	-	-	-	-	149,95	-	-
Club Drive	-	-	-	-	-	-	99,95
Corps Killer	-	-	139,95	-	-	139,95*	-
Demolition Man	-	-	-	-	-	139,95	-
Demon's Crest	-	-	-	-	149,95	-	-
Donkey Kong Country	69,95	-	-	-	159,95	-	-
Dragon (Bruce Lee)	-	129,95	-	-	159,95	-	129,95
Dragon View	-	-	-	-	149,95	-	-
Dschungelbuch	69,95	129,95	-	-	99,95	-	-
Dune 2	-	129,95	i.V.	-	i.V.	i.V.	i.V.
Dungeonmaster	-	i.V.	i.V.	-	169,95	i.V.	-
Earthworm Jim	-	139,95	-	-	149,95	-	-
F-1 Pole Position 2	-	-	-	-	129,95	-	-
FIFA Soccer 95	-	119,95	-	-	-	129,95	-
Fight for Life	-	-	-	-	-	-	139,95*
Final Fantasy 3	89,95	-	-	-	149,95	-	-
Flying Nightmares	-	-	-	-	-	129,95*	-
Front Mission	-	-	-	-	i.V.	-	-
Gex	-	-	-	-	-	139,95*	-
Hardball '94	-	119,95	-	-	149,95*	-	-
Hover Strike	-	-	-	-	-	-	i.V.
Illusion of Gaia	-	-	-	-	149,95	-	-
Immercenary	-	-	-	-	-	129,95*	-
Indiana Jones Adventures	-	i.V.	-	-	149,95	-	-
International Superstar Soccer	-	-	-	-	139,95	-	-
Itchy & Scratchy	69,95*	119,95*	-	-	129,95*	-	-
Iron Soldier	-	-	-	-	-	-	139,95
John Madden '95	-	119,95	-	-	139,95	129,95	-
Kasumi Ninja	-	-	-	-	-	-	139,95
Killing Time	-	-	-	-	-	139,95*	-
Kingdom: The Far Reaches	-	-	-	-	-	129,95*	-
König der Löwen	-	139,95	-	-	149,95	-	-
Lemmings 2	i.V.	139,95	i.V.	-	149,95	-	-
Lethal Enforcers 2	-	139,95	119,95	-	i.V.	-	-
Mega Man X 2	-	-	-	-	139,95	-	-
Mega Race	-	129,95*	-	-	-	79,95*	-
Metal Head	-	-	-	i.V.	-	-	-
Mickey Mania	-	69,95	-	-	69,95	-	-
Might & Magic 3	-	-	-	-	159,95	-	-
Moral Kompott 2.0	79,95	149,95	-	-	179,95	-	-
Motorcross	-	-	-	i.V.	-	-	-
Myst	-	-	-	-	-	139,95*	-
NFL Quarterback Club	69,95*	139,95*	-	-	169,95*	-	-
NHL Hockey '95	-	119,95	i.V.	-	149,95	i.V.	-
NBA Jam Tournament	79,95*	139,95*	-	-	169,95*	-	-
NBA Live	-	119,95	-	-	149,95	-	-
Need for Speed	-	-	-	-	-	129,95	-
Novastorm	-	-	-	-	-	139,95	-
Off Road Interceptor	-	-	-	-	-	139,95	-
Ogre Battle	-	-	-	-	i.V.	-	-
Panzer General	-	-	-	-	-	129,95*	-
PGA Golf 3	-	119,95	-	-	139,95*	i.V.	-
Pinball Fantasies	-	-	-	-	109,95*	-	-
Pitfall	-	69,95	-	-	69,95	-	-
Phantasy Star 4	-	169,95	-	-	-	-	-
Pocky & Rocky 2	-	-	-	-	149,95	-	-
Psycho Pinball	-	129,95	-	-	-	-	-
R-Type 3	-	-	-	-	69,95	-	-
Rayman	-	-	-	-	-	-	129,95*
Rebel Assault	-	-	139,95	-	-	139,95	-
Return Fire	-	-	-	-	-	139,95	-
Return of the Jedi	69,95*	-	-	-	149,95	-	-
Rise of the Robots	-	99,95	i.V.	-	119,95	i.V.	-
Road Rash III	-	99,95	-	-	-	-	-
Robotrek	-	-	-	-	149,95	-	-
Samurai Showdown	69,95	-	-	-	149,95	139,95	-
Secret of Mana	-	-	-	-	119,95	-	-
Shining Force 2	-	139,95	i.V.	-	-	-	-
Shock Wave	-	-	-	-	-	129,95	-
Shockwave Operation Jumpgate	-	-	-	-	-	99,95	-
Sim City 2000	-	-	-	-	i.V.	-	-
Simpsons - Virtual Bart	-	119,95*	-	-	139,95*	-	-
Snatchers	-	-	129,95	-	-	-	-
Sonic & Knuckles	-	139,95	-	-	-	-	-
Soulblazer kd	-	-	-	-	139,95	-	-
Soulstar	-	-	129,95	-	-	-	-
Space Harrier 2	-	-	-	129,95	-	-	-
Space Invaders	69,95	-	-	-	139,95	-	-
Sparkster	-	109,95	-	-	149,95	-	-
Star Blade	-	-	129,95	-	-	139,95	-
Star Gate	69,95*	139,95*	-	-	149,95*	-	-
Star Trek Next Generation	59,95	139,95	-	-	159,95	139,95*	-
Star Trek - Star Fleet Academy	-	-	-	-	139,95*	-	-
Star Wars Arcade	-	-	-	119,95	-	-	-
Story of Thor	-	i.V.	-	-	-	-	-
Street Racer	-	-	-	-	139,95	-	-
Super Bomberman 2	-	129,95	-	-	139,95	-	-
Super Dropzone	-	i.V.	-	-	i.V.	-	-
Super Metroid	-	-	-	-	139,95	-	-
Super Probotector 2	69,95	129,95	-	-	-	-	-
Super Streetfighter 2 Turbo	-	169,95	-	-	159,95	159,95	-
Syndicate	-	139,95	i.V.	-	149,95	i.V.	i.V.
Tetris 2	69,95*	-	-	-	129,95	-	-
Tetris + Dr. Mario	-	-	-	-	149,95	-	-
Theme Park	-	i.V.	i.V.	-	i.V.	129,95	-
Top Gear 3000	-	-	-	-	139,95	-	-
True Lies	69,95*	139,95*	-	-	149,95*	-	-
Ultima 7 - Black Gate	-	-	-	-	149,95	-	-
Ultima-Runes of Virtue	89,95	-	-	-	149,95	-	-
Ultra Vortex	-	-	-	-	-	-	139,95*
Urban Strike	-	119,95	-	-	i.V.	-	-
Val d'Isere	-	-	-	-	-	-	139,95
Viewpoint	-	139,95	-	-	-	-	-
Virtua Fighter	-	-	-	i.V.	-	-	-
Virtua Racing Deluxe	-	-	-	149,95	-	-	-
Warlock	-	i.V.	-	-	i.V.	-	-
Wing Commander	-	-	139,95	-	139,95	129,95	-
Wing Commander 3	-	-	-	-	-	i.V.	-

Sony Playstation / Sega Saturn

Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM. Diskettentest +3 DM. Bei Vorkasse 50% Versandkosten. Wir akzeptieren Ihre Kreditkarte: Visa, Master Card, Amex, Euro Card. Bei Zahlungsweise mit Karte Versandkosten nur noch 8,- DM. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS! Wir gewähren auf SOFTWARE und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Sie geschaltet. Anzeigenschluß (17.2.) Sind Sie in Berlin, Hamburg oder Entenhausen, besuchen Sie bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

030/6946043
12.00-18.00 h Versandtelefon Sammelnummer
Spielneuheiten am lfdn. Band: 030/694 60 45
Fax-Line: 030/694 42 56

Berlins einzig wahre Dimension für Video und Computergames · Über 5000 lieferbare Artikel Berlins größtes Lager · Heute bestellt, gestern geliefert?! · Himmlische Preise und göttlicher Service · Software zum Anfassen · UPS-Versand Probieren und Staunen.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Ladentelefon)
100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Ladentelefon)
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel

SUPER NINTENDO



Dieser fiese Riese war sicher nicht einfach zu programmieren



Die Gegner sind intelligenter und schwerer zu besiegen als bei MMX1

Da bin ich wieder
Mega Man X2

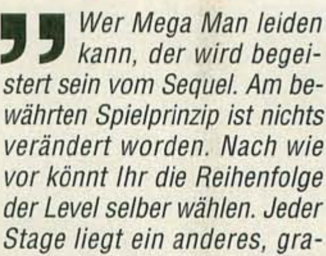
Was macht Mega Man denn schon wieder hier? Vor gut einem Jahr hatte Sigma doch bereits das Zeitliche gesegnet. Die Antwort ist simpel: ein paar böse, blecherne Gefolgsleute haben, wie könnte es anders sein, den ersten Teil überlebt, sich in einer verlassenen Fabrik prächtig reproduziert und sogar einen neuen Leader gefunden, der Mega Mans heiler Welt erneut den Krieg erklärt hat. Nachdem Ihr besagte Fabrik hinter Euch gelassen und den haushohen ersten Gegner übermannt habt, könnt Ihr im üblichen Level-Auswahl-Screen wieder aussuchen, wo Ihr als nächstes für Ordnung sorgen wollt. Erst nachdem alle acht weiteren Gegner dem Alteisen zugeführt worden sind, trifft sich Mega Man mit dem finalen Endgegner. Nach jedem Boß erhaltet Ihr wieder dessen Spezialwaffe. Über das Waffenmenü könnt Ihr dann jederzeit die passende Waffe auswählen. Euer X-Buster, der sich auch wieder durch längeres Drücken zum Laserstrahl aufladen läßt, verfügt über unbegrenzt Munition. Die Extra-Waffen entladen sich allerdings. Ihr müßt deshalb Waffenenergie-Extras aufsammeln, um diese immer wieder voll aufzuladen. Ebenso Ausschau gehalten werden muß natürlich wieder nach den Verstecken der Sub-Tanks und diversen Extraleben, wobei ein neuartiger "Item-Tracer" hilft. Auch in Teil 2 darf das sympatische Robo-Kerlchen den fetten Hilfsroboter steuern. Neu im Fuhrpark ist eine Art Überschall-Motorrad. *ds*





gut

„Wer Mega Man leiden kann, der wird begeistert sein vom Sequel. Am bewährten Spielprinzip ist nichts verändert worden. Nach wie vor könnt Ihr die Reihenfolge der Level selber wählen. Jeder Stage liegt ein anderes, grafisch toll inszeniertes Thema zugrunde, was Mega Man zu einem sehr abwechslungsreichen Spiel macht. Capcom hat es sich auch diesmal wieder nicht nehmen lassen, einen kleinen Street-Fighter-Gag mit ins Programm zu nehmen. Was im ersten Teil der Feuerball war, ist hier der Dragon Punch, den Ihr an einer geheimen Stelle im Spiel "aufsammeln" könnt (Enthüllung eventuell in den näxten tipsigen Tricks, wie wär's?). MMX2 hat so viel Personality, daß mich die Ähnlichkeit zum Vorgänger im Spielaufbau null stört. Ein wirklich gutes Spielprinzip muß man auch nicht zwanghaft verschlimmbessern. Der zusätzliche Grafikchip im Modul beschert dem zweiten Teil eine etwas buntere und vor allem detailiertere Grafik, bleibt aber hinter den Erwartungen zurück, was 3D-Effekte betrifft. So ein Produkt trifft genau den Geschmack der Kids (und den der Erwachsenen ebenso, abgesehen von Robzängs). Wer sich an einigen ruckeligen Passagen nicht stört, darf ohne zu Überlegen zugreifen. Mega Man ist einfach mega-stark!"





Nicht nur am Ende eines Levels werdet Ihr erwartet, auch Mid-Level-Bosse sind reichlich vorhanden

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action Jump'n'Run
Hersteller: Capcom
Megabit: 12
Testversion: High Score G.
Spieler: 1
Features: Paßwortfunktion, spezieller C4 Graphik Chip
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik:	71%
Soundeffekt:	64%
Grafik:	77%

Spielspaß 78%





Kid beißt sich auch am härtesten Material fest



Im Bonus-Level müßt Ihr alle Blumen ins Körbchen befördern

Super

BC Kid

Sein Debut gab *B.C. Kid* vor fünf Jahren in Japan als *PC Kid* für NECs PC-Engine (in den USA heißt der kleine Racker *Bonk*). *PC Kid* war eines der originellsten und witzigsten Jump'n'Runs überhaupt. Mit einiger Verspätung erlebt der prähistorische Zwerg mit dem superharten Schädel endlich sein Super-Nintendo-Debüt. Die fünf Jahre Altersunterschied merkt man dem Kleinen überhaupt nicht an, er sieht noch genauso aus wie damals. Auch seine Hauptwaffe, den Kopfstoß, hat er noch nicht verlernt. Damit erledigt er auch die größten und gemeinsten Gegner. Bei *Super BC Kid* schlagt Ihr Euch durch eine Vielzahl von Welten und Levels, ganz abgesehen von den zahllosen Bonus-Stages. Unter anderem kämpft Ihr gegen die Schwerelosigkit auf dem Mond, schlagt Euch durch einen prähistorischen Spielabschnitt samt fettem Dinosaurier, ab und zu wühlt Ihr Euch auch durch die Innereien von Vögeln und Riesenwürmern und sogar die Gehirnwindungen einiger Zeitgenossen sind nicht sicher vor Euch. Mit Hilfe herumliegender Süßigkeiten schrumpft oder wächst BC Kid, um auf andere Weise unerreichbare Orte zu gelangen. Die überall wartenden Blumen halten interessante Überraschungen bereit. Falls eine davon einen leckeren Braten ausspuckt, sofort zulangen, denn damit wird BC Kid zum Berserker und macht kurzzeitig alles nieder, was sich ihm in den Weg stellt. Wenn Ihr die kleineren Blümchen aufnehmt, werdet Ihr zu einem der vielen Bonus-Levels verfrachtet. Sollte Euch ein Hindernis zerquetschen, kostet das kein Leben, Ihr werdet in einen Krebs verwandelt. Schafft Ihr es tatsächlich, das Ende einer Welt zu erreichen, wartet ein meist sehr einfacher Boß auf Euch. *rz*



Als Krabbe schießt Ihr Euch durch diese Bonus-Stage



Oben: So sieht ein Hirn von innen aus
Links: Mit der richtigen Blume wird Kid zum Riesen

gut

„PC Kid für die PC Engine gehörte 1990 zu den besten Jump'n'Runs überhaupt, vor allem überzeugte es durch jede Menge neue, verrückte Ideen. Leider gehen den Entwicklern von Hudson Soft anscheinend die zündenden Funken aus, denn im Prinzip bietet BC Kid nicht viel Neues. Im Vergleich zu den Vorgängern überrascht die nicht lineare Handlung, Ihr könnt in verschiedene Richtungen gehen und die unterschiedlichsten Level spielen und trotzdem in die nächsten Welten gelangen. Falls Euch ein Spielabschnitt zu schwierig erscheint (obwohl das Spiel sehr leicht ist), versucht doch mal einen anderen Weg. Grafisch kann BC Kid nicht mit den Hits des letzten Jahres mithalten, die meisten Stages wirken recht blaß und eintönig. Dafür haut Euch die Musik teilweise echt vom Hocker. Allein in den Bonus-Levels dröhnt Euch eine Vielzahl starker Stücke entgegen. Obwohl das Spiel sehr groß ist, haben die Programmierer seltsamerweise auf eine Batterie oder eine Paßwortoption verzichtet. Bereitet euch also am besten auf lange, lange Spielsessions vor, oder Ihr laßt Euer SNES ständig laufen."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'nRun
Megabit: 12
Hersteller: Hudson Soft
Testversion: Hudson Soft
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	58%
Musik:	74%
Soundeffekte:	63%

Spielspaß 72%

SUPER NINTENDO



Nur bei voller Gesundheit wirkt Festers Zauberblitz richtig



Die grauhaarige Oma mit den großen Händen ist einer der Bosse

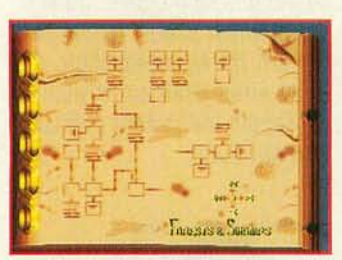
Addams Family Values

Richtig bekannt wurde die *Addams Family* bei uns erst durch die zwei sehr erfolgreichen Kinofilme. In den USA entwickelte sich schon die Fernsehserie (noch in Schwarzweiß) zum Kultklassiker. Im Gegensatz zu den beiden ersten *Addams-Family*-Modulen, die reine Jump'n' Run waren, versucht es Ocean diesmal mit einem Action-Adventure im Zelda-Stil.

Klein-Pubert, das schrecklich nette Baby von Morticia und Gomez, ist verschwunden. Als treusorgender Onkel Fester macht Ihr Euch auf die Suche nach dem vermißten Balg. Gleich zu Beginn unterhaltet Ihr Euch mit Gomez, der Euch ein Buch gibt, das als Karte der sehr umfangreichen Spielwelt dient. Als Waffe steht Euch Festers Zauberblitz zur Verfügung, der jedoch schwächer wird, wenn Ihr Lebensenergie verliert. Da in *Addams Family Values* so ziemlich alles und jeder verzaubert ist, unterhaltet Ihr Euch mit Personen ebenso zwanglos wie mit Pflanzen und Tieren. Viele der Charaktere hätten gerne den einen oder anderen Gegenstand, für den Ihr dann im Tausch andere Sachen oder nützliche Tips bekommt. Also sucht Ihr meist orientierungslos in der Gegend rum. Falls Ihr gerne mal ein Paßwort hättet, dürft Ihr Euch ebenfalls auf die Suche machen, denn irgendwo im Sumpf treibt sich IT rum, und der gibt Euch das aktuelle (22stellige!) Paßwort. *rz*



Ab und zu erklären Euch Zwischenscreens, was Sache ist

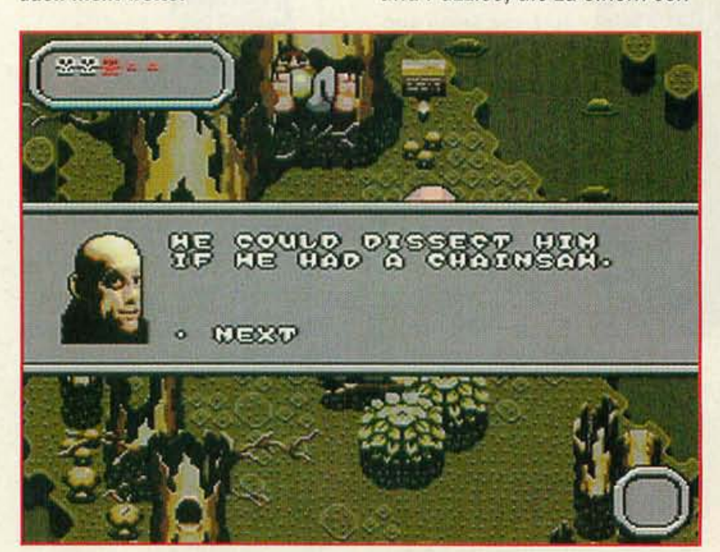


Die Karte hilft Euch meistens auch nicht weiter



geht so

„Eigentlich läßt sich Addams Family Values mit einem Wort beschreiben: Gähn. Ihr lauft von einem Ort zum anderen, gebt einen Gegenstand ab, erhaltet den nächsten, lauft zum nächsten Ort, und so weiter und so fort. Ab und zu kämpft Ihr Euch mal durch ein Verlies oder besiegt einen ziemlich einfallslosen Boß. Wo sind die Rätsel und Puzzles, die zu einem echten Adventure gehören? Wo bleibt die Abwechslung. Der absolute Schwachsinn aber ist das Paßwortsystem, jedesmal wenn Ihr die Nase voll habt, müßt Ihr erst in den Sumpf laufen, IT suchen und Euch 22 Buchstaben notieren, bevor Ihr ausschalten könnt. Aber schön deutlich schreiben, sonst geht es Euch so wie mir, denn das Programm wollte mein sorgfältig notiertes Paßwort nicht akzeptieren. Wenigstens den schrägen Humor des Filmvorbildes haben die Entwickler ins Modul einfließen lassen. Festers Vorschläge, wie man die fette Frau aus dem Baum entfernen könnte, sind Gold wert (unter anderem ist da von einer Kettensäge und einem Flammenwerfer die Rede). Aus diesem Spiel hätte man mit etwas Phantasie wirklich mehr machen können."



Im Options-Menü könnt Ihr natürlich auch deutschen Text anwählen

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Adventure
Megabit: 16
Hersteller: Ocean
Testversion: Laguna
Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	68%
Musik:	71%
Soundeffekte:	59%

Spielspaß 62%



Halsbrecherische Flugstunde: sichere Landung nicht garantiert



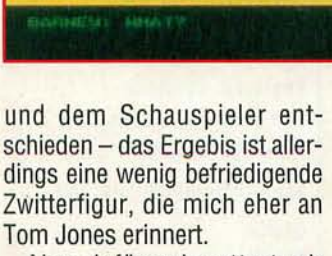
Heiße Sache: echt fiese Flammen – mal nach oben, mal zur Seite

Yabba-daba-doo

Flintstones

Fintstones – meeeehht the Flintstones... Der Ohrwurm peinigt mich jetzt schon seit jenem Winterabend, als mich mein Bruder samt Neffen und Oma ins "Familienkino-Ereignis des Jahres" zerrten. Taxen sehen dort aus wie Dinosaurier, Bowling-Kugeln sind aus massiven Gesteinsbrocken – aber das beste überhaupt: Der dicke Dan aus der täglichen TV-Klamaukserie "Rosanne" spielt einen Fred Feuerstein, als wäre er seinerzeit für die Zeichentrickfigur Pate gestanden. So war es denn auch für die Jungs von Ocean gar nicht so einfach, ihrem Fred Feuerstein die passende Gesichtszüge zu verleihen. Irgendwie haben sich die Zeichner dann wohl für ein Mittelding zwischen Comicfigur





Nach einem bestandenen Level gibt's ein paar Gageinlagen: Minicomics zur Entspannung

und dem Schauspieler entschieden – das Ergebis ist allerdings eine wenig befriedigende Zwitterfigur, die mich eher an Tom Jones erinnert.

Aber dafür schmettert mir das Nintendo-Orchester völlig losgelöst und abgehoben in den abgedrehtesten Sampleklängen jenen suchtbildenden Gassenhauer entgegen, der mich abends nicht einschlafen läßt und den ich seit jenem schucksalshaften Kinobesuch nun morgens regelmäßig im Badezimmer tiriliere: Flintstones – meet the Flintstones *mn*



Wilmaah

„Wie mir ein renommierter Spiele-Psychologe allerdings versichert, sind vom Modul keinerlei weiteren seelischen Schäden zu befürchten. Was freilich auch nicht sonderlich verwundert, denn "Flintstones – The Movie" ist allenfalls eine durchschnittliche Hüpferei. Wenn Fred den Knüppel schwingt und die Schädeldecken der hiesigen Neandertaler wie Porzellantassen zerkleinert, dann kann selbst der geneigte Feuerstein-Fan den ein oder anderen Gähnanfall kaum unterdrücken. Und dies freilich nicht allein deshalb, weil Steuerung und Reaktionszeiten – vom Joypad zurück in die Steinzeit dauert's halt ein Weilchen – zu wünschen übrig lassen. Die zarten 3D-Effekte, die viel zu sparsam in die Levels eingeflochten sind, reißen da auch nichts mehr raus. Insgesamt gesehen eine recht trockene Hausmannskost! Und zudem sauschwer. Freilich, einen echten Fan von Barnie Geröllheimer und Co. kann das alles nicht erschüttern. Yaba-daba-doo“



Tolle 3D-Lichteffekte: Die fleischfressende Pflanze spuckt Fred aus

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run

Megabit: 16
Hersteller: Ocean
Testversion: Ocean
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Schwierigkeitsgrade, Continue
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	67%
Musik:	71%
Soundeffekte:	62%

Spielspaß 54%

SUPER NINTENDO

Waldschreck
Wario's Woods

Der böse Wario macht die Wälder unsicher, und als Toad, Held des Pilz-Königreichs, dürft Ihr gegen ihn antreten. Mit *Wario's Woods* liefert uns Nintendo einen weiteren *Tetris*-Klone. Allerdings steuert Ihr die herunterfallenden Steine (in diesem Fall Monster und Bomben) nicht direkt, Ihr kontrolliert Toad, der die Steine auffängt oder nimmt und sie an die gewünschte Stelle transportiert. Wenn Ihr eine horizontale, vertikale oder diagonale gleichfarbige Dreierreihe zustandebringt, verschwindet die Linie. Wenn Ihr gegen den Computer spielt, trefft Ihr auf einige von Wario's Kumpanen, bevor Ihr gegen den Obermotz persönlich antreten dürft. Im Zwei-Spielermodus versucht Ihr, entweder alle Monster in Eurem Spielfeld so schnell wie möglich zu entfernen oder den gegnerischen Screen mit Monstern vollzuschütten. Dazu gibt es verschiedene Angriffsstrategien. Besonders wirksam sind Kettenreaktionen und der Diamant-Angriff, bei dem Ihr mindestens fünf Steine in einer Reihe plazieren müßt, dann verwandeln sich alle Bomben des Gegners in Monster. *rz*



Der Ein-Spieler-Modus von Wario's Woods (gähn)



Beide Kontrahenten kämpfen ums Überleben



„Langsam kann ich die unzähligen Tetris-Klones nicht mehr sehen. Ständig wird versucht, das geniale Spielprinzip des Vorbildes leicht zu variieren, um die vielen Tetris-Fans zum Kauf zu animieren. Bei Wario's Woods gelang dies nicht besonders gut. Die Steuerung des kleinen Toad wirkt etwas hölzern und das Spielprinzip leicht wirr, es wäre viel interessanter gewesen, wenn man die Spielsteine direkt hätte plazieren können. Gut gefallen hat mir das Zeitrennen, bei dem Ihr fünf verschiedene Bildschirme so schnell wie möglich durchspielen müßt. Das Modul speichert Eure besten Zeiten für jede Runde und das gesamte Spiel, was einen enormen Anreiz liefert."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Geschicklichkeit
Megabit: 8
Hersteller: Nintendo
Testversion: Test'n Take
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	39%
Musik:	63%
Soundeffekte:	56%

Spielspaß 64%

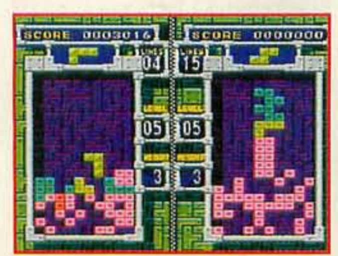
news: Unsere sekretärin angie steht im augenblick voll auf blaukraut mit schlagsahne (würg)

SUPER NINTENDO

Alter Kaffee
Tetris & Dr. Mario

VIDEO GAMES CLASSIC

Bei *Tetris & Dr. Mario* hat Nintendo einfach zwei Uralt-Spiele in ein SNES-Modul gepackt. Neben *Tetris* und *Dr. Mario* gibt es auch noch ein Mixed-Match, bei dem Ihr in drei Spielarten gegeneinander antretet. Beim guten alten *Tetris* hat sich nichts geändert, Ihr müßt immer noch die fallenden Steine so plazieren, daß eine komplette horizontale Reihe entsteht. Die Programmierer haben sich keine neuen Features oder Spielmodi einfallen lassen (was ja nicht unbedingt das Schlechteste ist). Neben zwei Solospielen dürft Ihr auch zu zweit gegeneinander antreten. Bei *Dr. Mario* haben sich verschiedenfarbige Viren im Spielfeld breitgemacht, die Ihr mit Hilfe von Vitaminpillen entfernen sollt. Wenn Ihr eine horizontale oder vertikale Viererreihe zusammenstellt, verschwinden alle vier Steine, inklusive darin befindlicher Viren. Beim Mixed-Match spielt Ihr zuerst *Tetris* Spielart-A, dann *Dr. Mario* und danach *Tetris* Modus-B. *rz*



Tetris zu zweit sorgt für endlosen Spielspaß



Links Dr. Mario, rechts Tetris, das gibt's nur beim Mixed-Match



„Soll man Nintendo gratulieren oder zum Teufel wünschen? Einerseits ist es eine Frechheit, wenn man das gleiche Spiel in unveränderter Form schon wieder veröffentlicht, andererseits gehört Tetris zu den wenigen Spielen, die in jeder Spielsammlung stehen sollten. Dr. Mario gab es auf dem SNES bisher noch nicht, doch mit der Umsetzung auf 16-Bit hatten die Programmierer sicher kein Schwierigkeiten, denn die Grafik ist eigentlich 8-Bit-Standard. Die Kombination dieser beiden Suchtspiele in einem Cartridge macht Tetris & Dr. Mario eigentlich unwiderstehlich, denn es gibt nur wenige Module, die soviel dauerhaften Spielspaß für wenig Geld bieten. Unbedingt zugreifen ..."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Geschicklichkeit
Megabit: 8
Hersteller: Nintendo
Testversion: Game Express
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	41%
Musik:	60%
Soundeffekte:	45%

Spielspaß 80%



In Bad Mister Frostys Höhle ist ein Sieg doppelt schwer, weil der Kerl die Heizung abgedreht hat



Preisfrage: An welchen Kino-Streifen erinnert diese Szene?

Hasta la Pasta, Baby!

Clayfighter 2

Was macht ein Schneemann unter Wasser? – Um diese und andere existentielle Fragen zu beantworten, liefert uns Interplay das Sequel zur Knetfigurenrangelei *Clayfighter*. Was einem gleich nach dem Einlegen des Moduls entfährt: "Was, schon wieder nur acht Kämpfer?" Ja, die Designer haben die Gang bis auf Bad Mr.Frosty, Blob und Tiny verknetet und daraus fünf neue Figuren geformt: Ein Riesenbaby, ein Rambo-Karnickel, einen Tintenfisch, ein boxendes Känguruh und eine Banane! Gesteuert wird die muntere Schar nach dem *Streetfighter 2*-Prinzip: Je drei Buttons für unterschiedlich starke Kicks und Punches. Wie textet die Anleitung doch so nett: "Der Brutalkick ist stark genug, um den Gegner mitten ins All zu befördern". Na ja, vielleicht leidet die Star-Trek-Flotte ja gerade an Bananenmangel. Die Special-Moves müßt Ihr leider selbst austesten, da Euch besagte Anleitung nur einen pro Witzfigur verrät. Habt Ihr dem Riesenbaby die Windeln versohlt, die Banane zu Obstsalat verarbeitet und den Rest zusammengeknetet, warten noch zwei Endgegner: Nummer eins ist einer der acht, die Ihr schon mal vertrimmt habt und Nummer zwei ist der Bruder von Bad Mr.Frosty, der scheinbar in den Dreck gefallen ist und exakt einen Special-Move mehr beherrscht als sein Familienmitglied. Für dieses aufwendig gestaltete Duo gibt´s die goldene Ideenmedaille! Und um die Ausgangsfrage zu beantworten: Verlieren, da der Octopus stärker ist ... rk



geht so

„Schade, daß dieser Fortsetzung der ganze Witz des innovativen Vorgängers fehlt. Wenn ich nur an Blue Suede Goes oder das Halloween-Monster denke, das waren noch witzige Figuren! Oder die dickbusige Walküre Helga mit ihrem mächtigen Brüllorgan! Wenn man schon ein Beat'em Up programmiert, das offensichtlich mehr auf Jokes und nicht so sehr auf Schlagtechniken ausgelegt ist (nur zur Info: wenn Ihr als durchschnittlicher Prügler Bad Mr. Frosty nehmt und nur leichte Punches, Flugkicks und seinen beschriebenen Special verwendet, seid Ihr in 15 Minuten durch das ganze Spiel), dann sollten einem die komischen Charaktere wenigstens zum Spielen einladen und durch immer neue Unmöglichkeiten zum Weitermachen reizen. Doch die einzig wirklich neue ulkige Figur ist Nana Man, die Banane, die sich zuerst selbst schält. Die Animationen und Hintergründe wurden dennoch sehr schön realisiert und auch die krachenden Schlaggeräusche wissen zu gefallen. Zu den beiden 'Endgegnern' fällt mir jedoch gar nichts mehr ein. Also, warum diese acht Knetfiguren kaufen, wenn man acht viel witzigere aus Teil eins haben kann, die noch dazu billiger sind? Aus diesem Spiel hätte man weit mehr machen können!"



Mr. Nana Man, das gelbe Vitaminbündel wirft sich gerade in Schale und verteilt Backpfeifen

System: Super Nintendo
Spieletyp: Beat'em Up
Megabit: 24
Hersteller: Interplay
Testversion: Game Express
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	78%
Musik:	75%
Soundeffekte:	77%

Spielspaß 66%

Die Serie unten sei der Figur mit den meisten und ulkigsten Animationen gestiftet: Blob, der Knetmagier



SUPER NINTENDO


Niedlicher kann man Super Nintendo-Grafik kaum zeichnen


Ihr seht auf den ersten Blick, welche Monster Euch wo erwarten

Puppentanz

Robotrek



Die japanische Rollenspielindustrie steckt in einer mehr oder weniger schweren Krise. Außer *Final Fantasy* und *Dragon Quest* haben sich in letzter Zeit keine nennenswerten Millionenseller auf diesem Sektor etabliert. Bekanntlich macht aber Not ja erfinderisch, und so spielt im neuesten Schinken von Enix auch ein Erfinder die Hauptrolle. Wenn Ihr diesem Helden einen passenden Namen gegeben habt, findet Ihr Euch in dem kleinen Städtchen Rococo wieder. Er und Dr. Akihabara, sein Vater, der natürlich auch ein Erfinder ist, sind nämlich vor kurzem hier eingezogen, um ungestört ihrem impulsiven Forschungsdrang nachgehen zu können. Aber alles kommt ganz anders. Statt der ersehnten ländlichen Idylle erwartet sie ein Chaos, herbeigeführt von einer Gangsterbande, die kleine Kinder entführt oder die Bürger sonstwie terrorisiert. Zudem wird auch noch der gute Dr. Akihabara verschleppt. So macht sich unser Held auf die Suche nach seinem Vater. So ganz auf Euch alleine gestellt seid Ihr aber nicht. Mit Hilfe einer "Erfinder-Maschine" könnt Ihr an diversen Orten Special-Items zusammenmixen oder Roboter herstellen, mit denen Ihr Kämpfe mit den Gangstern bestreitet. Auch die Androiden-Mutter Nagisa steht Euch als Beraterin oder Spielständeverwalterin stets zur Verfügung. *tet*


Die Hacker-Bande ist los! Ihr verfolgt sie kreuz und quer durch ganz Quintenix.


Oben: Ihr führt eine kleine Gruppe von Kampfrobotern an

super

Sie haben's raus, wie man gute und einfallsreiche Rollenspiele macht. Während andere Programmierer mit Vorliebe im ewigen Dunkel des Pseudo-Antik-Mittelalters herumstochern, entführt uns Enix in eine Welt, die irgendwo zwischen Heute und der nahen Zukunft angesiedelt ist. Anders jedoch als bei den meisten westlichen Glaubensbrüdern, gestaltet sich für die Enix-Japaner die "nahe Zukunft" (noch) nicht in einer endzeitlichen "no future"-Manier, sondern offenbart sich als eine Art Knusperhäuschen-Welt, in der keine abartigen Gewalttätigkeiten oder sonstige Splatter-Leckereien existieren. Stichwort: Kopffüßlerkultur – damit ist alles klar. Sowohl Kampfroboter als auch ihre Hacker-Gegner benehmen sich so, als wäre das Ganze eine Kasperltheater-Inszenierung. Also etwas für die jüngere Generation. Eine leicht verständliche Story, witzige, dennoch wunderschöne Grafik und ein Schwierigkeitsgrad, der sich in Grenzen hält, vereinfachen für den Laien den Einstieg in die Rollenspielzunft. Lediglich das Kampfsystem gestaltet sich etwas aufwendiger. Zahlreiche Menüpunkte, die durch eine stattliche Anzahl von "Erfindungen" und Special-Items ergänzt werden, können erst nach mehrminütigen Marathonsitzungen beherrscht werden. Also, wer gerade im Begriff ist, Final Fantasy 3 durch den Äther zu jagen, kann sich vielleicht Robotrek "nach" dem Schlafengehen noch hineinziehen.

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action Adventure
Megabit: 24
Hersteller: Enix
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 160 Mark

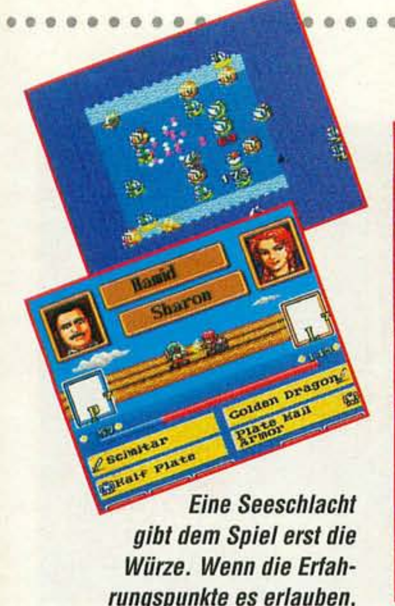
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	83%
Musik:	72%
Soundeffekte:	58%



Spielspaß 80%





Eine Seeschlacht gibt dem Spiel erst die Würze. Wenn die Erfahrungspunkte es erlauben, könnt Ihr Euch duellieren.



Im Amazonas wird's ein wenig eng. Da kommt es oft zum Kampf.

Uncharted Waters
New Horizons

Ein Strategie-Rollenspiel ganz besonderer Art präsentiert uns Geschichtsexperte Koei. Nach dem mäßigen Erfolg von *Uncharted Waters* haben sich die Entwickler abermals darangemacht, eines der interessantesten Kapitel der Menschheitsgeschichte neu zu schreiben: Die Zeit der Seefahrer im 16. Jahrhundert. Zugegebenermaßen geht es hier in *New Horizons* weniger ernsthaft zu als in anderen Koei-Spielen, dafür ist die Fülle an Optionen unermeßlich groß. Diesmal dürft Ihr Euch einen der insgesamt sechs Charaktere auswählen. So zeichnet sich die Piratin Catalina Eranzo durch ihre hohe Kampfkunst aus, der Kartograph Ernst von Bohr hingegen durch sein Wissen auf dem Gebiet der Navigation. Und so sind folglich die Endziele der einzelnen Figuren unterschiedlich. Innerhalb eines Zeitraumes von 32 Jahren muß Catalina die spanische Armada bezwingen oder Ernst eine umfassende Weltkarte erstellen. Aber es lauern viele Gefahren. Beispielsweise kann Euer Schiff im Sturm versinken, von Piraten und anderen Gegnern versenkt werden oder Eure finanziellen Mittel können zur Neige gehen. Damit es nicht so weit kommt, müßt Ihr während des gesamten Spieles versuchen, Euch eine große Flotte aufzubauen oder durch die Erschließung von Handelsrouten Geld zu scheffeln. Wenn Ihr auf der richtigen Fährte seid, unterrichtet Euch eine selbstlaufende Zwischensequenz über Euer nächstes Ziel.

tet

In New Horizons gibt es für jede Kleinigkeit dazugehörige Daten, die man jederzeit verändern kann. So ist es oftmals eine Höllenarbeit, dabei die Übersicht zu behalten.



super

„Es ist immer dasselbe mit Rollenspielen: Zunächst heißt es so schön, daß unerwartete Entdeckungen auf Euch warten. Aber wenn's wirklich darauf ankommt, unüberwindbare Meeresengen oder Gebirgsketten zu durchdringen, kommt fast immer Hilfe in Form eines himmlischen Strahls oder eines Luftschiffes. In New Horizons jedoch muß man alles – aber auch alles – selber machen. Es gibt keine magischen Kräfte oder andere Übermenschlichkeiten, die Euch aus der selbst eingebrockten Suppe herausfischen. keine Drachentöter, die unverhofft ins Geschen eingreifen. Sogar die Finanzen, die zum Unterhalt einer Flotte (Mannschaft, Proviant und Waffen) nötig sind, müßt Ihr selbst in den Griff nehmen. Natürlich dürfen aber auch nervenaufreibende Seeschlachten nicht fehlen, in denen Ihr Euch auch mit dem gegnerischen Admiral duellieren könnt. Ihr seht, in diesem Spiel wird viel fürs Geld geboten. Einzig schade ist, daß die Handlung der sechs Helden irgendwie nach einem ähnlichen Schema ablaufen. So verschmilzt die Story von Catalina Eranzo und die des portugesischen Abenteurers Joao Franco zu ein und derselben Endsequenz. Aber trotzdem, wer eine Schwäche für beispielsweise Pirates Gold hat, wird auch New Horizons lieben lernen, denn es macht einfach Spaß, die komplette Erdkugel, wie sie einmal existiert hat, buchstäblich neu zu entdecken“

Oben: So sieht eine ausgebaute Piratenflotte aus. Rechts: In Städten holt Ihr Euch die nötigen Infos.

System: Super Nintendo
Spieletyp: Strategisches Rollenspiel
Megabit: 16
Hersteller: Koei
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

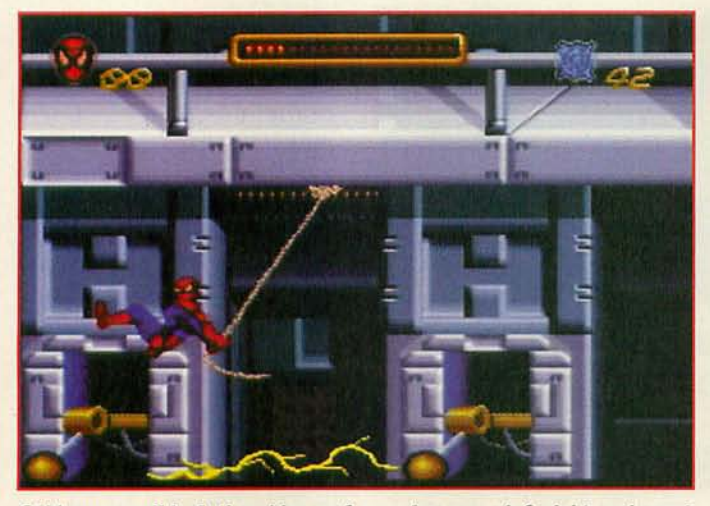
Grafik:	62%
Musik:	82%
Soundeffekte:	60%



Spielspaß 79%



SUPER NINTENDO



Spiderman voll in Action: hier muß er aufpassen, daß nichts anbrennt



Auf Gabel, Schere, Messer, Licht steht unser Spidi heute nicht

Parallaxig Spiderman

New York steht mal wieder kurz vor dem Kollaps: Im Hochsicherheitsgefängnis Ravencroft ereignet sich eine Massenflucht. Froh, wieder frei zu sein und mächtig sauer auf Spiderman, den obersten Crime Fighter in der Stadt, zieht ein beachtliches Gewaltpotential durch die sechs verschiedenen New Yorker "Welten", aus denen das Spiel aufgebaut ist. Die normalen Schläger lungern von der Brooklyn Bridge über Coney Island bis Ravencroft an jeder Ecke. Nach eher harmloseren Zwischengegnern, die alles alte Bekannte sind, wie z.B. Lizard, Rhino oder Venom, wartet am Ende jeder Stage ein Superverbrecher, der mit Spiderman abrechnen möchte. Spidy, der mit bürgerlichem Namen ja Peter Parker heißt, besitzt die Fähigkeiten einer Spinne. Eure Spielfigur kann somit Wände hochklettern, an Decken entlangkriechen und Spinnfäden auswerfen, um sich an diesen entlangzuschwingen. Bewaffnet ist "The Man" mit Tränengas, Granaten und Batzen aus Spinnweben-Material, die er auf die Ausbrecher schleudert oder mit denen er unfreundlich gesinnte Elektronik lahmlegt. Wenn Euch die Munition ausgehen sollte, könnt Ihr Euch auch ausschließlich mit Kicks und Punches selbst verteidigen. Einen Sprungkick hat das Wesen von der guten Seite auch noch drauf, und wenn es mal sehr bedrohlich werden sollte, dann helfen sogar die Fantastischen Vier (natürlich nicht die sogenannten Rapper). Dazu müßt Ihr aber vorher ein Guest-Hero-Icon aufsammeln, sonst läßt sich das helfende Superhelden Quartett nicht aktivieren. *ds*



Wer ein rechter Spinner ist, läßt sich von ein paar Ganoven nicht vermöbeln...



„Nicht überall, wo Marvel draufsteht, ist zwangsläufig Mist drin. Western Technologies beweist nach Capcom mit X-Men: Mutant Apocalypse, daß sich aus dem Comic-Heldenstoff doch was Anständiges machen läßt. Durchweg gefallen hat mir die Musik – bei der übrigens Aerosmith auch mitgemischt hat – und die einen gleich richtig in das Spiel reinsaugt. Dies war auch schon beim ersten Spiderman 1992 so, grafisch liegen allerdings Welten zwischen beiden Modulen. Das wunderschöne Parallax-Scrolling beim 95er-Spiderman ist eine wahre Pracht. Daß Ihr oft auch eine Ebene nach hinten, in den Bildschirm hinein wechseln könnt, macht das Spiel zusätzlich interessant. Der erste Teil, Spiderman & the X-Men, war etwas konfus aufgebaut, Maximum Carnage letztes Jahr ein schlechter Final Fight-Verschnitt – dieses Modul ist aber spielerisch, grafisch und soundtechnisch die Krönung aller bisherigen Nintendo-Spinnenmänner.“

Eine Seefahrt im Hafen von New York City gefällig? Alle Mann einsteigen, bitte!

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action/ Beat'em Up
Megabit: 16
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: -
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 140 Mark

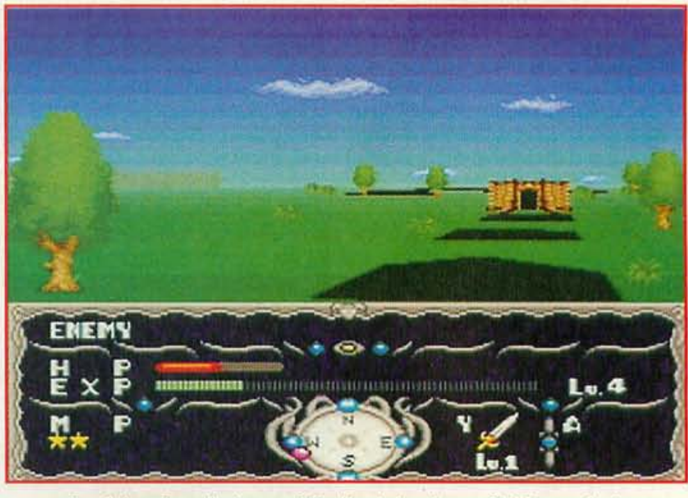
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	76%
Musik:	80%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 70%



Die Kämpfe bestreitet Ihr im Seitenscroll (in zwei Ebenen)...



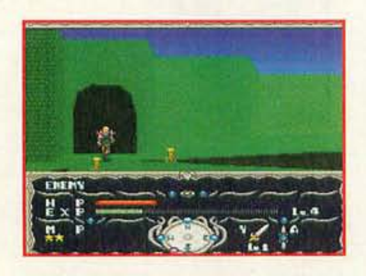
... und auf dem Lande bewegt Ihr Euch in einem 3D-Raum fort.

Jump'n'Rollenspiel?

Dragon View

Wenn man sich so sehr an ein vorgegebenes Muster gewöhnt hat, ist es sehr schwer, davon abzukommen. So ähnlich wird es Euch ergehen, wenn Ihr Euch *Dragon View* vor Augen führt. Alles ist so anders als bei anderen Action-Adventures. Die isometrische Sichtweise muß man sich schnell abgewöhnen, denn hier seht Ihr das Geschehen entweder in der Seitenansicht oder aber, wenn Ihr durch die weiten Landstriche wandert, als polygones 3D-Spektakel. Als sich unser Held mit seinem Lehrmeister unterhält, wird seine Freundin von einem Wicht verschleppt. Die einzige Chance für ihn, seine Herzdame heil zurückzuholen, besteht darin, die vertraute Stadt zu





Der Qualitätsunterschied zwischen Pixel- und Polygongrafik ist schon gravierend

verlassen und den Übeltäter zu suchen. Aber vorher solltet Ihr Euch in jeder schutzbietenden Stadt mit Ausrüstungsgegenständen und Items eindecken, denn Eure Lebens- und Zauberbalken werden zu Beginn von den Gegnern schnell leergesaugt. Spätestens dann, wenn Ihr Euch an die für Action Adventure-Verhältnisse halsbrecherische Steuerung gewöhnt habt, könnt Ihr Euch weiter in die wundersame Welt von *Dragon View* hineinwagen und mal vielleicht einen Boßgegner vorknöpfen. *tet*



geht so

„Daß ein japanischer Hersteller hinter Dragon View steckt, ist mehr als ungewöhnlich. Wenn man sich nämlich nur die Bilder auf dieser Seite anschaut, vermutet man eher einen europäischen bzw. amerikanischen Entwickler. Anscheinend wollte man hier einige Experimente durchführen. Der Seitenscroll-Kampfmodus erinnert stark an Final Fight, die 3D-Feldperspektive an einen abgestürzten Flugsimulator und der Rest an eine Mischung aus bisher dagewesenen Action-Adventure-Bausteinen. Aber irgendwie passen die Elemente nicht zusammen. Die Staubwolken, die uns bei Feldmärschen ins Auge stechen, entpuppen sich beispielsweise als heranpirschende Monster. Da wußten die Entwickler wohl nicht so recht, wie sie das grafisch sonst hätten darstellen sollen. Und nicht zuletzt wirkt das gesamte Spiel hindurch die Animation hölzern. Bei diesem heillosen Durcheinander will irgendwie keine rechte Stimmung aufkommen."



In der Kirche könnt Ihr Euch heilen lassen und abspeichern

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action Adventure
Hersteller: Kemco
Megabit: 16
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6



Musik:	70%
Soundeffekt:	62%
Grafik:	72%

Spielspaß 60%

SUPER NINTENDO



Nicht nur riesige Bosse machen Euch in Hagane das Leben schwer, auch das Kleinzeug ist lästig



Hagane geizt nicht mit spektakulären Optiken

Very Challenging

Hagane

Wo sind die hartgesottenen Joypad-Kämpfer unter Euch, denen auch *Actraiser 2* nicht den Schneid abkaufen konnte? Mit *Hagane* bietet Euch Bomberman-Spezialist Hudson-Soft ein im Shinobi/ Strider-Stil angelegtes Action-Spiel. Nach einem wirklich sehenswerten Intro stürzt Ihr Euch als Cyber-Ninja in eine Schlacht, die jedes Videospiel-Greenhorn seine Konsole wutentbrannt zu Kleinholz verarbeiten ließe. Sieben(!) Buttons sind belegt: Ihr schwingt Eure scharfe Klinge, zückt eine Art Bumerang, ballert ein undefinierbares Geschoß auf die feindliche Brut, werft Bomben, zündet Smartbombs, scrollt vorwärts und rückwärts durch Euer Waffenarsenal und schlagt Flic-Flacs nach links und rechts, und das alles inmitten der schweißtreibenden Action! Jede der riesigen Stages ist in fünf Unterabschnitte aufgeteilt, die mit immer hinterhältigeren Überraschungen aufwarten: In Level vier müßt Ihr in einer Mode-7-Sequenz auf einem Raumgleiter aus einer sich wild drehenden Höhle entkommen, während aus allen Richtungen Flammen züngeln und der Feindbeschuß keineswegs nachläßt. Auch nicht ohne sind etwa die Stages eins bis vier: In dieser horizontalen Autoscroll-Ebene nehmen Euch bizarre Flugobjekte aufs Korn, während Ihr über gewaltige Krater hüpft und permanent Bomben im Boden explodieren. Seid gerüstet, edle Krieger! *rk*

Wenn Ihr erstmal Level 1 – 4 überlebt habt, gehen die Schwierigkeiten erst los. Zückt die Klingen!



Die fetten Schlangen sind noch das geringste Übel für Euren Cyber-Ninja

super

„So knallhart Hagane auch ist, so unwiderstehlich fesselt es an den Bildschirm: 'Jetzt muß ich es doch endlich schaffen ...'. Jedesmal, wenn Ihr unweigerlich in der Klemme steckt und meint, es gäbe keinen Ausweg aus der Situation, werdet Ihr durch etwas Probieren wie durch Wunder einen neuen Move Eures Helden entdecken, der Euch prompt aus der Patsche hilft: Hagane kann sich wie eine Billard-Kugel an Wänden abstoßen, an der Decke kleben bleiben, rutschen, Power-Salti vollführen und vieles mehr. Auch die wunderschöne Grafik und die tollen Boßgegner reizen immer wieder zu einem neuen Versuch. Was mich aber tierisch geärgert hat, war die Tatsache, daß Ihr per Continue immer in Unterstage eins eines Levels beginnen müßt, obwohl Ihr vielleicht schon beim Boß wart. Anfangs werdet Ihr auch über die lahme Sprunganimation Eures Helden wettern, doch das gibt sich: Hagane segelt echt ewig durch die Lüfte und legt dabei gerade mal zwei Meter zurück. Denen, die es wirklich hart lieben, kann ich dieses Modul nur wärmstens ans Herz legen, alle anderen lassen besser die Finger davon, es ist wirklich besser für die Nerven! Unter Profis gilt nämlich noch der Ehrenkodex: Nie mit Schummelmodul!“

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Jump'n'Run
Megabit: 16
Hersteller: Hudson Soft
Testversion: Hudson Soft
Spieler: 1
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	80%
Musik:	70%
Soundeffekte:	69%

Spielspaß 79%



Planeten-Flitzer

Top Gear 3000

Hat sich ein Modul erfolgreich verkauft, folgt meist ein zweiter Teil. Bei Top Gear 3000 werden Euch, wie beim Vorgänger, mehrere Spieleoptionen angeboten. Der Einspielermodus nützt den ganzen Bildschirmbereich aus. Wählt man "Zwei Spieler", startet Ihr in der gewohnten Split-Screen-Darstellung. Bei vier Mitstreitern (Multi-Adapter wird benötigt!), wird's schon verdammt eng auf der Mattscheibe. Nach der Auswahlprozedur geht Ihr direkt an den Start. Auf jeder Strecke müssen diverse Runden gedreht und eine gute Endplazierung erreicht werden. Geht Euch der Sprit aus, müßt Ihr über farblich markierte Spezialzonen jagen, die den Tank bzw. Eure Energie wieder auffüllen. Abhängig von der Siegesplazierung, wird Euch ein entsprechendes Preisgeld auf Euer Konto gutgeschrieben, mit dem Ihr das eigene Vehikel kräftig aufrüsten dürft. Allerdings erfreut auch diese Fortsetzung allein durch den Vierspielermodus, der eine Menge Pepp und Rasanz in den Rennalltag bringt. *ws*

Top Gear spielt diesmal in einer Zukunftswelt



Es dürfen bis zu vier Spieler teilnehmen

gut

"Die Präsentation ist durchweg gelungen; nur die Grafik hätte etwas vielfältiger und edler aussehen können. Daß heute mehr aus dem Super Nintendo rauszuholen ist, haben schon einige andere Rennsimulationen bewiesen. Noch ein weiterer Minuspunkt des Moduls ist der Sound, der das ganze Spektrum langweiliger Akkustikuntermalung abdeckt. Zudem wird Rasen allein auf die Dauer etwas langweilig, denn im Endeffekt fährt man mit gleichbleibender Taktik, nur um die nächste Hintergrundgrafik zu sehen. Und selbst der eingebaute Aufrüstmodus bietet hier auch nicht mehr viel Anreiz."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rennsimulation
Megabit: 16
Hersteller: Gremlin
Testversion: Konami
Spieler: 1-4
Features: Multi-Player-Unterstützung,Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 4-5
Preis: 130Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	62%
Musik:	58%
Soundeffekte:	36%

Spielspaß 70%

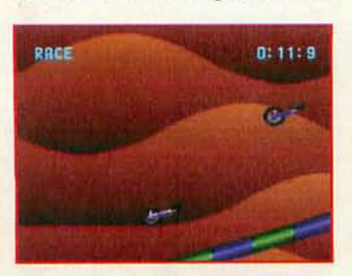
SUPER NINTENDO

neues aus der redaktion: im spielezimmer werden demnächst die aschenbecher ausgeleert

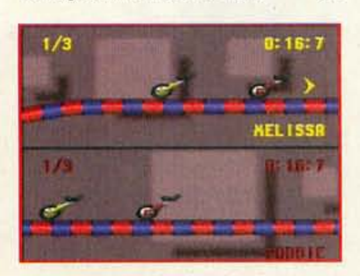
Einerlei

Uniracers

Es ist schon ein Weilchen her, da sorgte ein kurzer Computerfilm für Aufsehen. In "Red's Dream" fristet ein kleines, rotes Einrad sein Dasien in einem staubigen Fahrradgeschäft und träumt vom großen Auftritt im Zirkus. Dieser Idee entsprang wohl *Uniracers*. In Seitenansicht zischt Ihr als Einrad über gewundene Stege und jagt Gegner sowie Rekorde. Um Gas zu geben lenkt Ihr dabei in die Fahrtrichtung. Um schneller zu werden, gibt's nur eine Möglichkeit: Stunts. Mit den Joypad-Tasten vollführt Ihr Sprünge, Saltos, Twists und Spins. Kommt Ihr auf dem Rad auf, legt Euer Uniracer an Geschwindigkeit zu, landet Ihr mit dem Sattel, heißt's "Wipeout" und aller Extra-Speed ist futsch. Sage und Schreibe 100 verschiedene Strecken gibt es zu entdecken: 32 Race-, 16 Stunt- und 32 Circuit-Kurse. Dank der eingebauten Batterie merkt sich das Modul Eure Bestzeiten und Stunt-Highscores. Zum schnellen Spiel werden rockige Stromgitarrenfetzer gereicht, die das Geschwindigkeitsgefühl unterstützen. *jb*



Nur mit ausgefuchsten Stunts kommt Ihr auf Touren



Um zu zweit Spaß zu haben, solltet Ihr etwa gleich gut sein



gut

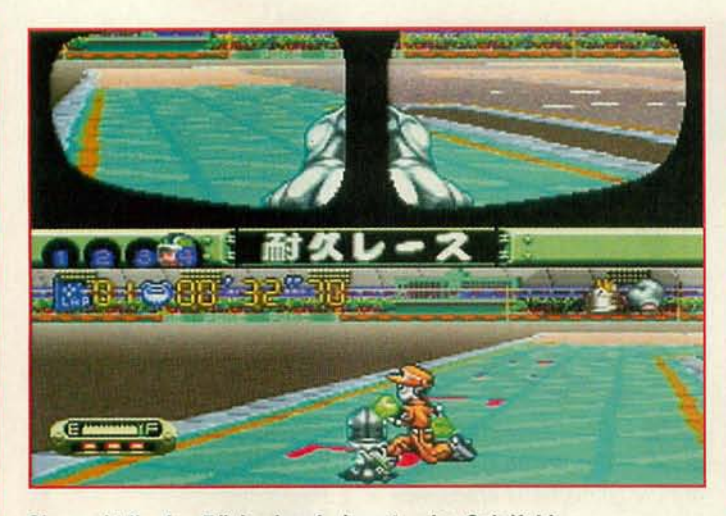
"Doch, Uniracers ist mal eine echt neue Idee. Die Geschwindigkeit läßt kaum Wünsche offen; ein etwas größerer Bildausschnitt wäre allerdings nett gewesen. Der Streckenreichtum sorgt für die nötige Abwechslung und motiviert langfristig. Im Zwei-Spieler-Modus macht's eigentlich nur richtig Spaß, wenn die Gegner etwa gleich gut sind. Sonst sieht der Ungeübte schnell kein Land mehr und ist ebenso schnell frustriert. Alles in allem macht Uniracers durch die schnuckelige Animation, den dollen Speed und die gelungene musikalische Untermalung einen Heidenspaß und ist für jedermann zu empfehlen. Nintendo war wieder einmal für ein unkonventionelles Spitzenprodukt gut – jetzt hätten wir's nur noch gerne in PAL."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: 16
Hersteller: Nintendo
Testversion: Test'n Take
Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	64%
Musik:	83%
Soundeffekte:	58%

Spielspaß 74%

SUPER NINTENDO



Oben seht Ihr den Rückspiegel, darunter das Spielfeld



Bremst er zu früh - verloren, bremst er zu spät - angebrannte Ohren.

Rider's Spirits

Zunächst gleich mal die schlechte Nachricht: *Rider's Spirits* gibt's nur als Japan-Import. Das wird vor allem *Super-Mario-Kart*-Fans ärgern, denn spielerisch erinnert das NCS-Rennspiel stark an das geniale Vorbild. Obwohl *Street Racer* gezeigt hat, daß sich schnelle und detaillierte Mode-7-Grafiken auch ohne Zusatzhardware aus dem Super Nintendo kitzeln lassen, unterstützt ein DSP-Chip die Grafikberechnungen von *Rider's Spirits*. Insgesamt stehen Euch acht Biker in unterschiedlichsten Outfits zur Auswahl. Im Einspieler-Modus gibt's drei Spielmodi, Grand Prix, Time Trial und Langstreckenrennen. Zu zweit dürft Ihr Euch auch noch an der Mutprobe versuchen, bei der Ihr auf einen Abgrund zurast und so spät wie möglich abbremsen müßt, ohne runterzufallen. Beim Grand Prix tretet Ihr gegen sieben Konkurrenten im Kampf um Punkte an. In der unteren Bildschirmhälfte seht Ihr Euren Biker auf der Rennstrecke, darüber befindet sich Euer Rückspiegel. Ihr startet aus der letzten Position, per Turbostart könnt Ihr Euch aber gleich an die Spitze katapultieren. Mit den L-R-Tasten schwingt sich Euer Motorrad per Wheelie durch die engsten Kurven, Waffen und anderes Zubehör gibt's nur in der Boxengeraden. Erst wenn Ihr die niedrigste Liga gewonnen habt, werdet Ihr zu den schwierigeren Rennen zugelassen. Beim Time Trial speichert das Modul Eure Runden- und Streckenrekorde ab. Das Langstreckenrennen berücksichtigt auch den Spritverbrauch Eures Bikes. *rz*



Die Kurvenlage des Soldaten ist ausgezeichnet



Der Zweispieler-Modus mit gesplittetem Bildschirm macht am meisten Spaß



Soldaten, Rocker, Motocrossler und nette Mädels stehen zur Auswahl



„Durch den hohen Yen-Kurs wird es in Deutschland immer schwieriger, japanische Import-Module zu kaufen. Deshalb bleibt Rider's Spirits wohl ein Insider-Tip, denn leider hat sich diesem Modul kein deutscher Distributor angenommen. Eigentlich schade, denn obwohl Rider's Spirits bei weitem nicht an Super Mario Kart ranreicht, bietet es doch jede Menge Spielspaß. Alleine die Rekordjagd auf den unterschiedlichen Strecken beschäftigte mich einige Wochen. Es fehlt vor allem ein genialer Zweispieler-Modus wie der Battle-Mode bei Mario Kart. Die Mutprobe wird doch nach kurzer Zeit langweilig, sie bietet nicht genügend Abwechslung. Auch das Fahrgefühl kommt nicht so gut rüber wie beim Vorbild. Trotzdem habe ich Rider's Spirits länger gespielt als z.B. Street Racer, vor allem weil die Entwickler klug genug waren, eine Batterie für die Rekorde zu integrieren.“

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rennspiel

Megabit: 8
Hersteller: NCS
Testversion: NCS
Spieler: 1-2
Features: Batterie, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5-8
Preis: 150 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	64%
Musik:	65%
Soundeffekte:	51%

Spielspaß 74%

SUPER NINTENDO

Chaos Control
Jurassic Park 2

Bei *Jurassic Park 2* geratet Ihr mitten zwischen die Fronten von zwei verfeindeten Firmen. Die Böse (BioSyn) will mal wieder Eierdieb spielen und hat deshalb gleich eine ganze Fallschirmspringereinheit über Isla Nublar abgesetzt. Abgesehen davon gibt es aber noch mehr Probleme auf der berühmten Tropeninsel: Die Dinos haben sich seit Teil 1 prächtig vermehrt und die Insel quasi unter ihre Kontrolle gebracht. Im Auftrag von INGen sollt Ihr, alleine oder mit einem Freund, Ordnung in den Saustall bringen. Zu Beginn, bzw. nach Euren diversen Toden, findet Ihr Euch immer im Mission Select Screen wieder, wo die nächste Aufgabe ausgewählt werden kann. Ab und zu kommen zwar dringende Eilaufträge dazwischen, die sofort erledigt werden müssen, im Prinzip könnt Ihr aber immer frei entscheiden, wo Ihr als nächstes zu einem Gefecht gegen die BioSyn-Fuzzis antreten wollt. Besagte Bösewichte treten übrigens immer gepaart mit diversen Dinos auf. *ds*



Riecht, schmeckt und sieht aus wie Alien 3



Feinde von hinten, Feinde von vorne - voll fair !!!



geht so

„Es herrscht das reinste Chaos, in welche der Missionen man auch schaut: Menschliche wie tierische Feinde rennen Euch fortwährend völlig sinnlos über den Haufen, bevor Ihr auch nur Piep sagen könnt. Die Kollisionsabfrage stimmt stellenweise nicht, Feinde sind sofort wieder da, wenn Ihr auch nur einen Zentimeter zurückgeht. Da ist viel Potential vergeudet worden bei JP2. Die Animationen Eures Helden, die Musikuntermalung wie auch die meisten Hintergründe sind nämlich mit großer Sorgfalt und Liebe programmiert worden. Der geisteskranke Schwierigkeitsgrad, fehlende Continues und Paßwörter verleiden allerdings selbst dem hartgesottensten Actionfreak den Spaß.“

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action
Hersteller: Ocean/Sony
Megabit: 16
Testversion: High Score Games
Spieler: 1 bis 2
Features: Dolby Surround Sound
Schwierigkeitsgrad: 9
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik:	70%
Soundeffekt:	75%
Grafik:	68%

Spielspaß 57%

aktuelle nachrichten aus der redaktion: ralf kauft sich schon zum dritten mal ein neo-geo-cd-rom

GAME GEAR

Aus 150 mach 2
Fatal Fury Special

VIDEO GAMES CLASSIC

Jetzt schlägt's dreizehn! *Fatal Fury Special* auf dem Game Gear! Aber Takara ist ja inzwischen, seit dem Schrumpfen von *Samurai Shodown* auf Game Boy-Format, für Wundertaten hinlänglich bekannt. Hier scheint es sich aber lediglich um Unmögliches zu handeln, denn von den 16 Helden des 150 Megabit starken Originals fanden nur neun den Weg auf den LCD-Screen: Korea-Kim, Judo-Jubei, mein Bruder Cheng aus Hongkong, Torero-Laurence, Obermotz Wolfgang Krausser sowie Eisenfaust Axel Hawk mußten zu Hause bleiben, darunter immerhin drei Endgegner. Dafür dürft Ihr aber Ryo Sakazaki aus *Art of Fighting* direkt anwählen, was sogar den Neo-Geo-Cracks ohne Cheat vorenthalten war. Die verbliebene Runde hat als Entschädigung all ihre Specials inklusive Super Special Moves mitgebracht, die einsetzbar sind, sobald Eure Lebensanzeige zu blinken beginnt. *rk*



Auch auf dem kleinen Game Gear-Screen und mit nur zwei Buttons dürft Ihr nun Duck und Tung aufmischen



super

„Nicht zu fassen, was man auf so einem kleinen Bildschirm alles bewerkstelligen kann. Die schönsten Stages des Originals (Ducks Neon-Disco und Tungs Wolkenfestung im chinesischen Hochland von Hobei) wurden liebevoll konvertiert und auch mit nur zwei Action-Buttons steuert sich der dritte (und nicht letzte: Fatal Fury 3 kommt im April) Teil exzellent und alle Special-Moves laufen wie geschmiert. So etwas nenne ich ein Beat'em Up für ein Handheld, gell Acclaim? Trotz der fehlenden Kämpfer: Allen Prügelfans, die auch im Skilift jemanden verdreschen müssen, uneingeschränkt zu empfehlen.“

System: Game Gear
Spieletyp: Beat'em Up
Hersteller: Takara
Megabit: 4
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 80 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik:	55%
Soundeffekt:	54%
Grafik:	81%

Spielspaß 81%

GAME GEAR

Tourn. Edition
NBA Jam

Es ist kaum zu glauben, was man alles in ein 4-MBit-Modul quetschen kann. Die Game-Gear-Umsetzung von *NBA Jam Tournament Edition* weist fast alle Features der immerhin sechsmal so großen 16-Bit-Brüder vor, allerdings fehlt die wichtige Batterie zum Abspeichern der Spielstände. Dafür erhaltet Ihr nach jedem Match ein Paßwort. Vor dem Spiel wählt Ihr im umfangreichen Options-Menü Eure bevorzugten Einstellungen an, Spieldauer, Computer-Unterstützung, etc. Außerdem lassen sich die Power-Up-Icons und Bonus-Zonen an- und ausschalten und die Spielgeschwindigkeit mehrfach erhöhen. Alle 27 NBA- und ein Rookie-Team lassen sich anwählen, jeder Mannschaft stehen drei Spieler zur Verfügung, Ihr könnt nach jeder Viertelpause beliebig wechseln. Falls Ihr alle 27 Teams besiegt, gesellen sich zu einigen Mannschaften noch weitere erstklassige Spieler dazu. Außerdem verstecken sich interessante Zusatzcharaktere wie Larry Bird und Hillary Clinton im Modul. rz



Was hat der denn da zwischen den Beinen?



Johnson und Mourning, das beste Duo der NBA



„Beim Test der 16-Bit-Versionen galt mein Lob der Batterie, mit der Ihr Eure Spielstände abspeichern konntet. Leider müßt Ihr bei der Game-Gear-Umsetzung auf dieses Privileg verzichten, statt dessen schlagt Ihr Euch wieder mit einem Paßwortsystem rum. Spielerisch unterscheidet sich NBA Jam T.E. kaum vom Vorgänger. Einige neue Jams, die Möglichkeit, Spieler auszuwechseln und die Power-Up-Icons sind noch die interessantesten Neuigkeiten. Auch grafisch ähnelt Acclaims neuer Hit stark dem Vorgänger, Verbesserungen lassen sich nicht ausmachen. NBA Jam T.E. bietet zwar phantastische Animationen und jede Menge Spielspaß, mir fehlen jedoch die großartigen Verbesserungen im Vergleich zum Vorgänger."

System: Game Gear
Spieletyp: Basketballsimulation
Megabit: 4
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	82%
Musik:	62%
Soundeffekte:	77%

Spielspaß 84%

neues aus der redaktion: Zur RTL-Bundy-Night versammelte sich die komplette Redaktion bei Rob

GAME BOY

Harter Schädel
Super BC Kid 2

Auf dem Game Boy gibt sich Hudsons prähistorischer Chaot schon zum zweiten Mal die Ehre, der Vorgänger erhielt in der VG 3/93 immerhin 76% Spielspaß. Auch beim Nachfolger benutzt unser Steinzeitheld wieder seinen übergroßen, eisenharten Schädel als Hauptwaffe, seinen Kopfnüssen widersteht niemand. Auch Blumen, die verschiedene Extras ausspucken oder als Sprungbrett dienen, wenn Ihr draufhüpft, kennen wir schon aus dem ersten Teil. Falls Ihr einen leckeren Braten findet und verschluckt, verwandelt sich Kid und erhält zusätzliche Fähigkeiten. Um in den zahlreichen Levels voranzukommen, benutzt der Kleine auch seine beachtlichen Beißer, mit deren Hilfe er an Wänden und Decken entlangklettert. Jeder Spielabschnitt besteht aus ca. fünf bis sechs Levels, an deren Ende jeweils ein Boß auf Euch wartet. Ein Paßwort erhaltet Ihr übrigens nur, wenn Ihr, nachdem Eure Leben aufgebraucht sind, auf "End" geht. rz



Trotz Super Game Boy bleibt BC Kid grafisch recht langweilig



„Nachdem sich viele Softwarefirmen schon aus dem Handheld-Markt verabschiedet haben, entwickeln sich gute neue Game Boy-Module langsam zur Mangelware. Da kommt Super BC Kid 2 von Hudson Soft gerade recht, denn der Name BC Kid bürgt eigentlich immer für Qualität. Grafisch gehört BC Kid 2 nur zum Game Boy-Durchschnitt, auch mit Super Game Boy wirken die meisten Spielabschnitte ziemlich eintönig. Dafür paßt die flotte Musik genau zur amüsanten Handlung. Im Gegensatz zum SNES-Modul haben die Programmierer beim Game Boy sogar an ein Paßwortsystem gedacht, so daß Ihr nicht immer wieder von vorne anfangen müßt."

System: Game Boy
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: 2
Hersteller: Hudson Soft
Testversion: Hudson Soft
Spieler: 1
Features: Continue,Paßwort
Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: 70
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	60%
Musik:	69%
Soundeffekte:	64%

Spielspaß 74%

Was'n das?

Wir drehen auf, Ihr dreht ab! Geile Klamotten und cooler Krimskrams mit exklusivem VG-Gang-*Logo*. Nur bei uns. Immer neu, immer aktuell. Kein billiger Werbemist für den kurzen Spaß von zwölf bis Mittag, sondern *Qualität* vom Feinsten. Kann man tatsächlich anziehen, ächt! Kein blöder Riesen-Werbeschriftzug, mit dem man rumläuft wie eine lila Kuh oder ein Kippen-Kamel, sondern dezent und dekorativ. Nicht grade geschenkt, aber auch nicht unbezahlbar. Die Eintrittskarte zum VG-Club. Streng limitiert, wie sich wohl versteht! Also Kuh-Pong ausschnippeln, bestellen und rasen vor Begeisterung!

Es gibt jede Menge Wege, sich seinen Auftritt zu versauen! Aber nicht mit diesem genialen Verpackungskünstler aus doppeltem gecrashtem Nylon und verstärkter Rückenplatte.

48,-

Klein, aber fein: Hip-Bag aus gecrashtem Nylon. Paßt alles rein, was man so zum Überleben braucht: Game Boy mit Ersatzbatterien, zehn Päckchen Kaumgummi und Cassetten für den Walkman – oder Zahnbürste, Rasierzeug und 'n paar Gummis für ungeplante Übernachtungen ...

25,-

59,-

Echtes Seiko-Quarzwerk mit Longlife-Batterie, 1 Jahr Herstellergarantie, wasserdicht bis 30 m, stoßfest und im VG-Gang-Look. Exklusive Sonderauflage, streng limitiert auf 999 Stück.

Das Prunkstück unserer Sammlung. Mit diesem Windbreaker pustet Euch keine Windstärke mehr das Hirn aus der Rübe. Ideal zum Joggen auf'm Deich. Außenhaut wasserabweisendes gecrashtes Nylon (atmungsaktiv) mit Kontraststeppereien, Innenfutter dunkelgrauer Baumwoll-Jersey. Größen: Groß und viel zu groß (L, XL).

69,-

Das VG-Gang-Logo.
Auf allen unseren Sachen drauf. Gedruckt, gestickt, als Aufnäher oder einfach nur im Etikett. Japanisch natürlich. Damit's nicht jeder Fiffi übersetzen kann. Was es bedeutet? Verraten wir nicht. Nur Clubmitgliedern ...

Harte Zeiten für langweilige Klamotten! Coole Ghetto-Gang-Mütze aus knuddeligem Wolle-Acryl-Gemisch, wie geschaffen fürs Snowboarding, Skating oder einfach nur als Kaffeewärmer oder zum Staubwischen. Mit exklusivem VG-Gang-Aufnäher im Aufschlag. Paßt auf jede Rübe.

29,-



Jaa ich bin dabei und will so schnell wie möglich: *

__ Stck. Rucksack	48,– DM
__ Stck. Uhr	59,– DM
__ Stck. Windbreaker L ☐ XL ☐	69,– DM
__ Stck. Hip-Bag	25,– DM
__ Stck. Hiphop-Mütze	29,– DM

Bitte an folgende Adresse:
(Bitte deutlich schreiben!)

Vor-/Zuname

Straße

PLZ / Ort

Datum ✗ **Unterschrift** (bei Minderjährigen die des Erziehungsberechtigten)

Ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:
SmART Design Distributionservice
Johannes-Karg-Straße 44
85540 Salmdorf/Haar
Best. per Fax: 089/ 42 59 48
Ich wünsche noch andere coole Sachen, nämlich:

Alle Preise verstehen sich zzgl. Versandkosten. Umtausch/Reklamation innerhalb von 14 Tagen möglich.

Zahlungsart: per Nachnahme

* Bitte habt Verständnis, wenn die Abwicklung ein Weilchen dauert.



Mortal Kombat 3

Die Arbeiten an *Mortal Kombat 3* laufen auf Hochtouren. Vor Ende März wird jedoch außer ein paar wenig aussagekräftigen Screens mit Sicherheit keine glaubwürdige Information verfügbar sein. Wer anderes behauptet, weiß nicht Bescheid oder macht sich wichtig. Ob *Mortal Kombat 3* in Deutschland jemals offiziell erscheinen wird, steht nach der Indizierung fast aller vorherigen Versionen sowieso in den Sternen. Wir bleiben dran und haben berechtigte Hoffnung, schon im Mai-Heft konkretere News präsentieren zu können.

Glüht noch, so aktuell ist diese Grafik von Mortal Kombat 3.

Alien Soldier

Wer erinnert sich noch an das actiongeladene Ballerspiel *Gunstar Heroes*, das letztes Jahr bei Sega-Fans für Furore sorgte? Wir präsentieren einen neuen Action-Knüller des Erfolgsteams. Heiße News & Tests gibt´s natürlich auch für alle anderen Systeme.

Alien Soldier stammt vom Team, das auch Gunstar Heroes programmiert hat.

Ausgabe 5/95 erscheint am 19. April

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Jan Barysch (jb),Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Manfred Neumayer(mn), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz)
Producer: Manfred Neumayer
Redaktionsassistenz: Angelika Rottner
Hotline: Thomas Breuer, Schari Egbali
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-642, Fax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: 089/4613-336 jeden Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Mailbox per DFÜ: 089/4613-337 über CompuServe (go magna, 74431, 613)

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Crystal Dynamics

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602
USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,
CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Objektleiter: Albert Absmeier
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.




SUPER PUNCH-OUT!!
Das beste Konsolen-Boxspiel, das es je gab!*
™ and ® are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1994 Nintendo of America Inc.
Nur für Super Nintendo™
Der Mega-Boxkampf-Hit jetzt auf dem Super Nintendo™! 16 verschiedene Super-Gegner lassen unter ihrem Comic-Fäustehagel den Ring erbeben. Nach einem geschickten Konter landest Du einen krachenden Uppercut. Doch Dein Gegner bereitet schon seine Spezialattacke vor! Box Dich an die Spitze der Weltrangliste, oder tritt im Sparring gegen Deine Lieblingsgegner an. Der batteriegestützte Speicher zeichnet all Deine Knockout-Zeiten auf. Jetzt wird sich zeigen, ob Du das Zeug zum Champion hast!
*VIDEO GAMES 1/95
Nintendo®
Have more fun!